<Эдуард Якубович>
eyakubovich@vostok.ru



...Только .EXE способен рассказать о хентае и иже с ним с такой изящностью оборотов, балансируя на грани дозволенного с легкостью и непринужденностью гуттаперчевого акробата. Жаль, что заканчивается журнал очень быстро... К счастью, есть CD, который всегда утешит новыми «плюшками». Что и случилось в этот раз. Откровение явилось в виде The Rage.

Рискуя показаться банальным типом, высшая радость для которого встать в позу и громко, с надрывом, пуская слезу и косясь на WarCraft III, вещать о Вечных Старых Играх («вот в наше время!»), скажу: где карта, Билли? В смысле файтинги? Любой мало-мальски знакомый с КИ человек ухмыльнется, ткнув пальцем в сторону приставок разных систем. И будет прав. Любопытное явление: файтинги, когда-то державшие свою, пусть и небольшую, нишу на рынке PC-игр, скончались, не оставив наследников и завещания. Сироты дружною толпой двинулись в сторону видеоприставок, где и обосновались, отхватив львиную часть внимания консольного населения. Время Mortal Kombat, The Raven, One Must Fall две тысячи сколько-то, Oni (все же больше файтинг) закончилось. Не говоря уже о Street Fighter родом из забытого бананового государства ZX Spectrum. С забытым (иногда забитым) «Уличным бойцом» я провел немало времени, ибо была в нем какая-то... как это называется: играбельность? Вот-вот, она. The Rage, вызывая дежа-вю, обладает тем же духом и следует тому же принципу знаменитого Портоса: я дерусь — потому что я дерусь! Все по рецепту: просто, красиво и до жути притягательно. Возрождение? Если бы...

Обойдя с десяток мест, торгующих КИ (в том числе магазинов с лицензионными играми), и задав вопрос о наличии файтингов, слышал только одно: «А что это такое?». На пояснения продавцы недоуменно пожимали плечами и отрицательно вертели головами, попутно предлагая «Макса Пейна» («он там... это... трубой дерется»). Плакать об отсутствии современных файтингов не буду, хотя хочется (OMF нового образца в расчет не беру, потому как и не то, и совсем не о том). Отсутствие, видимо, объясняется невостребованностью данного жанра PC-игроками... Приставки сохраняют образ по большей части детского развлечения, PC же обретает более серьезную аудиторию. Все большее количество КИ призвано развлекать более-менее взрослую часть игроков, что сказывается на жанрах. Игры усложняются, наделяются хитро закрученными сюжетами и совсем не игровой серьезностью. Издатели делают ставку на взрослых и не остаются в проигрыше.

Итак, файтинги — не нужны? Или дело в другом: никто даже не пытался возродить жанр? Мне сложно оценивать коммерческий успех игрового продукта такого рода, но если бы появился технологически современный файтинг в духе того же The Rage, разве не занял бы он ту нишу, которая была покинута мастодонтами прошлого?

Разумеется, вопрос не к уважаемому .EXE, у него мы вот что спросим: в свете вышесказанного (и если письмо такого плана не первое), может быть, стоит рассказать немного о файтингах? Да, тема не очень актуальна. Хотя хочется верить, что зреют, зреют в планах новые игры этого жанра... Понимаю, что письмо не вызовет немедленной реакции в виде темы номера, уповаю лишь на неоднократность подобных просьб. И если в новостях уважаемых игроделов появится хоть намек на издание КИ в любимом жанре, черканите в журнале пару строк, хорошо?

Спасибо за знакомство с The Rage!

<Алексей Дубинин>
oaker@severodvinsk.ru



Признайтесь, у вас не возникало желания подкрутить что-нибудь в утробе очередной РПГ? Бывало, смотришь на нее — все, казалось бы, в порядке, но что-то не то, не то... И вселенная какая-то недоразвитая (или перезрелая), и персонажи все больше эпизодические, без глубины, и боевая система чихает и кашляет (кровью), и магия отчего-то «неволшебная», да и вообще вся игра переполнена игровыми штампами. Надоело до боли в крестце, правда же?

Даже такие реликты, как D&D (и все ее потомки), уж чахнут, теряя зрительскую (и игровую) аудиторию. И никакие потуги вроде полигональных капельниц и трехмерных клизм не спасают — некроз геймплея, атрофия сюжета, да и вообще, дорогие врачи, пациент уже не дышит. Я, конечно, понимаю, сколько сил и человеко-часов вложено в разработку подобных сводов правил, но, как в том анекдоте, не радует... Дело, наверное, в том, что ничего идеального быть не может в принципе. Но, пардон, почему тогда некоторым разработчикам все-таки удается отпочковать нечто свеженькое, неординарное, что весело сучит хватательными конечностями, пускает пузыри (в виде каких-нибудь новых идей) и вселяет радость в сердца родителей и друзей семьи? В чем дело?!

А что вы так на меня смотрите, я вам этого сейчас объяснять не буду, я и сам не знаю причин, я тоже не идеален. Я всего лишь хочу предложить свежую идею, как сделать нестандартную РПГ, чтобы игрока потом не было нужды будить в процессе игры. Подчеркиваю: это всего лишь мое мнение!

Чтобы РПГ смотрелась свежо и интригующе, не надо выдумывать ничего нового, достаточно лишь переиначить старое. Объясняю. Возьмем какую-нибудь фэнтези-вселенную и поставим ее вверх дном, поиздеваемся над штампами, повыворачиваем наизнанку некоторые идеи, и — вуаля! — смотрите-ка, как заиграл мех на солнце!

Во-первых: кто придумал делить существ на плохих и хороших? С какой стати гоблины, орки и огры считаются «условно злыми»? У нас пусть все будут наравне: у каждой расы собственные национальные герои, свои короли и все друг с другом условно дружат.

Во-вторых: почему почти в каждой фэнтези-игре эльфы считаются древнейшей, мудрейшей и вообще самой-самой расой? Потому что так сказал дедушка Толкиен? А ведь они еще и бессмертные! Не жирно ли? Все сливки достались этим остроухим, а остальным что? Нет уж, фигушки, у нас эльфы — сопляки, одна из самых молодых народностей.

Их никто не понимает и не уважает. Лузеры по жизни! Да еще и варвары какие-нибудь...

В-третьих: главный герой. Естественно, мессия, защитник слабых, угнетенных и прочая. Икона. Но вот проблема: он, хоть и знает об этом с самого начала, но никому ничего доказать не может! «Что-что? «Спаситель»?! Не смешите меня!» И все в таком духе.

В-четвертых: у каждого главного героя должен быть наставник, или советник, или сенсей, или еще кто-нибудь. У нас же роль советника будет играть «второе я» героя. Раздвоение личности? Да, причем запущенное: его вторая личность — выскочка, наглец, пошляк, задира, да еще и... извините, баба! Естественно, она будет больше мешать, чем помогать. А в одном из главных сюжетных квестов надо будет найти для ЭТОЙ подходящее тело и организовать ей ма-а-аленькое переселение душ. А потом еще и жениться на ней! Вот!!

В-пятых: дальше — больше. Во всех играх герой по мере про-

game.exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 10 (99), октябрь 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов *(garry@game-exe.ru)*
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин *(versh@game-exe.ru)*
Арт-директор
Денис Гусаков *(dgusakov@computerra.ru)*
Ответственный секретарь
Николай Давыдов *(ndavydov@game-exe.ru)*

Обозреватели
Маша Ариманова *(masha@game-exe.ru)*
Олег Хажинский *(oleg@game-exe.ru)*
Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru)*
Фраг Сибирский *(frag@game-exe.ru)*
Александр Металлургический *(ironman@game-exe.ru)*

Корреспонденты
Дмитрий Лаптев *(dlaptev@game-exe.ru)*
Михаил Судаков *(michelle@game-exe.ru)*
Ашот Ахвердян *(ashot@game-exe.ru)*
Михаил Бескакотов *(boo@game-exe.ru)*
Павел Ёлшин *(p.yolshin@game-exe.ru)*

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов *(tolstiy@game-exe.ru)*

Фото
Наталья Тазбаш *(ntazbash@game-exe.ru)*

DVD, CD
Кирилл Якобсон *(kir@game-exe.ru)*

Автор дизайн-проекта
Александр Васин *(www.vasin.ru)*

РЕКЛАМА
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ЗАО «Компьютерная пресса»
Тел.: (7095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 54000 экз.
Номер подписан в печать 7 сентября 2003 г.

Редакция не имеет возможности рецензировать и возвращать не заказанные ею рукописи и иллюстрации, а также вступать в переписку.
Перепечатка материалов и использование их в любой форме (в том числе в WWW) возможны только с письменного разрешения главного редактора журнала Game.EXE. При этом ссылка на журнал Game.EXE обязательна.

Редакция не несет ответственности за содержание публикуемых рекламных материалов.

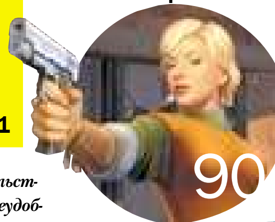
Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк



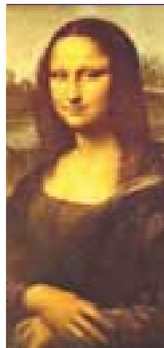
◆Мощнейшая акустическая 5.1-система от Jazz Hipster!
◆Видеоплата ALBATRON FX5600U!

стр. 81

в номере



38 Говорят, до художника Тернера в Лондоне не было туманов, до маринистской победы над Армадой — Трафальгарской площади, а до ECTS — ни единой приличной выставки. Врут, конечно.



Иногда обстоятельства ставят нас в неудобное положение. Назвать прошлономерное демо Lionheart иначе как недоразумением было действительно сложно. Видите ли, для этой игры не может, не должно быть демо как такового – либо все, либо ничего. Так много в ней... перспективы. *Стр. 100*

приложение игровое железо 123

Игры в номере

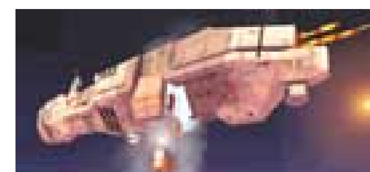
Реклама в номере

#10

в номере

содержание **CD**





хождения сюжета развивается, прокачивает умения, повышает уровни. А в нашей пусть, наоборот, деградирует: ухудшаются навыки, снижается количество жизни и маны, а связано это, к примеру, с каким-нибудь древним проклятием. Так даже веселее: чем дальше, тем сложнее уничтожать успевших надоесть врагов. От проклятия, впрочем, можно избавиться, но это уже мелочи...

В-шестых: главный негодяй, естественно, известен с самого начала, все знают, где он живет, но ничего с ним поделать не могут. Да, пусть еще окажется, что не такой уж он и злодей, а так, просто плоско пошутил. Он и сам бы рад исправиться, но никто ж ему не верит! Сделал доброе дело, а все ждут, что он сделает еще большую гадость. В общем, несчастный человек. Вдобавок страдает амнезией, не помнит, за что на него все плюют.

В-седьмых: несколько мелочей на закуску.

1) В процессе игры главного героя банально кинут, оставив без копейки и в одних подштанниках.

2) Один из королей (скажем, тех же эльфов) впал в детство. Представляю, как им тяжело!

3) Национальный герой какой-нибудь расы страдает расстройствами сна. Заснул на главной площади — и стоит там уже второй год! Воры практикуются на нем, а на Новый год его наряжают вместо елки.

4) А еще пусть в процессе игры можно будет сменить герою пол! А то сейчас без этого никак, правда же, девушки?

И самое главное: вовсе не обязательно прикручивать к телу игры пятое колесо трехмерности! Это пожирает системные ресурсы и тормозит игропроцесс. Великими творениями (если только мы нацеливаемся создать именно великую игру. А мы нацеливаемся) должны насладиться все, даже те, у кого нет GeForce'ов четвертого поколения и 3-гигагерцовых «камней». Все самое интересное всегда происходит в воображении игрока, а не на экране, — вспомните текстовые РПГ. По-моему, хватит и спрайтового движка.

Ау, K-D LAB, не хотите ли взять идею на карандаш?

P.S. Да, и сделайте же наконец в игре нормальный бордель!

<Дмитрий>
pochtarkka@yandex.ru



Августовский .EXE слегка огорчил меня пониженным содержанием превью и рецензий Олега Михайловича. Но ситуацию в последний момент спасло его участие во всяких интервью и теме номера.

Дело в том, что уже довольно давно процесс чтения некоего журнала (не буду называть его повторно, чтобы не делать рекламы) начинается с его сквозного перелистывания и закономерного... отсутствия в нем материалов об играх, на которые не жалко потратить больше дня своей единственной жизни. Читать журнал для меня гораздо интереснее, чем играть в современные игры. Слишком уж большая вилка между высокохудожественностью текстов и блеклостью массовых продуктов индустрии развлечений.

То же и с содержанием DVD: зачастую собранные на коленке shareware затягивают куда сильнее многомиллионных блокба$теров. Единственная по-настоящему сильная вещь — Strategic Command.

...в процессе вскрытия которой выяснилось, что никакая это не стратегия, а самый настоящий action. Мои танковые клинья крупповской стали в клочья рвут прогнившую позиционную линию обороны Мажино. К черту Штюльпнагеля с его утверждением, что «мы соберем необходимые силы для прорыва не раньше 1942 года». Вместе с ним отправляются нейтралитет Бельгии, Нидерландов и пр. В то время, когда брюссельский гарнизон еще продолжал сопротивляться, мои бронированные красавцы мчались по полям Франции, сея разумное, доброе, вечное. Один грамотный марш-бросок, и на траки наматывается весь французский воздушный флот. Сожалею, что с нами нет Гудериана, уж он порадовался бы успеху созданных им бронетанковых...

В войну вступила Италия. Хорошо, это отвлечет часть союзнических сил на средиземноморский театр. Флот Его Величества нам здесь совершенно не нужен. Шныряет под носом и портит общую статистику... Участь Франции была неотвратима. А впереди уже маячила Англия. Лев с вырванными зубами. Не устоит и он. Переводим промышленность на нужды моря и неба, а сухопутные силы отпускаем резвиться на обломках Европы, где они и замирают в боевой стойке у границ бесхозных земель. «Объявить войну? Да/Нет». Конечно, «да»!

Ожидаю возможный ответ: «А вот и не угадали — «нет». Непонятно почему вспомнилась Galactic Civilizations, где при прогнившей демократии даже для такого несущественного действия надо было испрашивать одобрения у парламента. Но у нас более прогрессивная политическая система, и новые территории незамедлительно присоединяются к Тысячелетнему Рейху. Все это время свербит мысль о возможном поведении восточного медведя с шикарными кавказскими усами. Разведка явно преуменьшает сведения о производительности его мартеновских печей. Конечно, славяне, да еще и восточные, не могут соревноваться с работающей как швейцарские часы отточенной немецкой военной машиной, но двукратное отставание — это уж слишком. Более того, в мрачных коридорах Абвера ходят упорные слухи о выращенных там всесокрушающих стальных чудищах, которых к тому же специально натаскивают на свастику...



С верфей Амстердама сошел первый авианосец, призванный, как это ни парадоксально звучит, защищать порт от авианалетов, потому как этот супостат, министр Шпеер, не удосужился снабдить войска достаточным количеством зенитных орудий. Но зато организовал выпуск для них противотанковых снарядов. Где он видел у противника танки? Те немногочисленные французские динозавры не успевали поворачивать свои башни, когда мои вороненые красавцы проносились сквозь их ряды, оставляя за собой горы покореженного металла. Но если то, что говорят о восточных монстрах, окажется правдой...

КАК КОНЕЦ?! ЧТО ЗНАЧИТ «ВСЕ»?! ХОЧУ ЕЩЕ!!

Этот год, от весны до весны, наполненный жизнью, промчался за полтора часа. Потом я стоял на непреступной линии обороны и наблюдал, как враг с каким-то непонятным фанатизмом клепал дорогущие бронированные коробки, которые разлетаются в прах от одного попадания снаряда за 100 франков. Весной 41-го под плотным градом фугасов я штурмовал Париж, сражаясь с превосходно вооруженным многоопытным противником. Но это уже совсем другая история...

Strategic Command — легкая вещица, но не в смысле уровня сложности, а по простоте восприятия. Это та самая простота, которой не хватает несравненной Combat Mission. Вся информация, какую надо знать, умещается на одном экране. Изволь лишь двигать его вслед за линией фронта, неизбежно приближающейся к вражеской цитадели. Красотища!..

Новости





Приключения по вызову

Когда лоснящаяся жиром утка самостоятельно летит в ваш огород, необходимо лишь широко раскрыть объятья, расплыться в жабомордой ухмылке и принять негаданное счастье со всем гостеприимством, на какое хватит закромов Родины. Пиарщики EA и биомассы, бывшей некогда Origin, остолопы и гении одновременно. В каком углу их накопали?!

В боулинг, в боулинг!
Этот запах я узнаю из миллиона. Так отдает молодыми амбициозными пиар-менеджерами: наглыми, беспардонными, беспринципными словомешалками на гусеничном ходу. Из их скользких чешуйчатых лапок мы принимаем позднее дитя резидентов дома для престарелых публикаторов — Electronic Arts и ее верной Origin. Трепещите, с нами Ultima X: Odyssey.
Бывший «проект Икс» Лорда Бритиша, бывшая Ultima Online 2, Odyssey нежданно-негаданно появляется в обличии соперника World of WarCraft. Акцент на казуалов, комфортность игропроцесса, экшен и быстро мелькающие картинки. Публику зазывают методами, надежней которых не бывает: обкатано в свете красных фонарей! Сейчас мы переведем, а вы приятно удивитесь: «Инновационный приключенческий движок Odyssey автоматически (!) поставляет квесты игроку, а также предоставляет клиентам специализированные приватные игровые зоны (ого!), приключения по требованию (on demand), эксклюзивно развлекающие пользователя во время его путешествий по миру. Замечательным качеством приватных зон является полная защищенность от внешнего мира, то есть воров и просто нежелательных гостей...» Похоже на рекламу элитной службы эскорта, а на самом деле — пресс-релиз Ultima X: Odyssey, известной на Руси как «УХО». Профанация идеи восьми Virtues уже не так оскорбительна на фоне вышеуказанных перлов: «УХО предлагает высокий уровень кастомизации персонажа с помощью Virtues, популярного компонента (сладкое словечко) вселенной Ultima. Освоение новых добродетелей дарует игроку уникальные умения...» Угу, точно. Нарисуйте себе лубок: освоив Compassion, пятнадцатилетние сорванцы начнут наперебой сострадать друг другу. Покорив все восемь дисциплин, —

1 **Ultima X: Odyssey (здесь и далее). Загадка: какую из добродетелей тренирует герой, издалека ослепляя стрелами обе головы эттина?**

2 **Дизайнерам пришлось пересилить себя и поиграть в предыдущие части «Ультимы», дабы выдержать интерфейс в верном колоре.**

3 **В благовоспитанной «Ультиме» каждое утро начинается с зарядки. Руки в стороны, полуприсед. Лентяям и тунеядцам — молния в темечко.**


1


2

слушайте, слушайте! — персонаж будет возведен в Аватары и рассосется в туманном небе, а игрок сможет начать нового героя с нуля, послушника и последователя уже вознесенного святоши. Адепт обещает блистать необычными талантами, и когда он тоже достигнет нирваны, его ученик... Напоминает боулинг: два страйка подряд — хорошо, но три лучше. А игрок вовсе не игрок, он матерый звэр бэлка. В колэсэ.

Двойной делюкс

Как вы думаете, у EA такой тяжелый месяц или она нарочно? Пока вы еще не отошли от УХО-культурного шока, блистательная компания торопится представить массовому потребителю новый сертифицированный товар из серии The Sims — Double Deluxe. Так маркетинговые специалисты именуют резиновое изделие номер 1, разве нет? Редакция .EXE с нетерпением ждет коробочек с The Sims: Extra Protection и локализованную версию «Симы: Теперь Банановый».

Массовка по мере сил подыгрывает сегодняшнему солисту. К вящей радости шахматистов мира Virgin Universal открыла совершенно новый ход конем. Пиарщики оправдывают внезапную задержку релиза Judge Dredd: Dredd vs Death следующей оригинальной причиной: рецензентам игровых изданий вместо финального кода по ошибке разослали полную багов бета-версию игры, а подлые журналюги возьми и поставь продукту рекордно низкие оценки. В итоге фирма ЗАДЕРЖАЛА РАСПРОСТРАНЕНИЕ ВСЕГО ТИРАЖА до тех пор, пока по журналам и сайтам не разойдется правильная версия кода... Честное слово, это хуже, чем «Викторина Ивановна, простите, не сработал будильник!»

О вечном

На 2004 год отложена Syberia II, а Galaxy Andromeda, она же бывший Homeworld-киллер Imperium Galactica III, пущена под нож мясника. То есть дезавуирована. Жаль.

Финансовый крах и банкротство Arxel Tribe (пока неподтвержденное официальным пресс-релизом, но факты налицо) еще более трагично, хоть и соврем, если неожиданно. Ничего не подозревали лишь организаторы ECTS, отпечатавшие и разославшие участникам планы выставки, на которых отчетливо просматривался стенд уже остывшей французской ватаги. Коллеги, искренне надеемся, что ваша творческая жизнь очень скоро наладится!

Определенные конфликты возникли и у креативного ядра команды Core Design, много лет ковавшей для Eidos одну «Лару» за другой. Теперь основатели ларокузни Эдриан Смит (Adrian Smith) и Джереми Хэт-Смит (Jeremy Heath-Smith) покидают родные стены, чтобы организовать новую игровую студию.

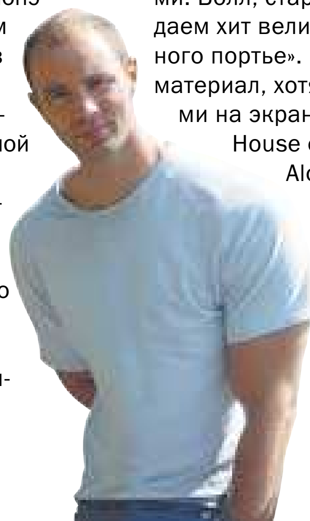
Монстры инкорпорейтед

Ажиотаж вокруг релиза Half-Life 2 мастерски раздувается всеми мыслимыми способами. Valve заключает сделку с ATI на эксклюзивное распространение игры с мощными видеокартами. Тем временем плюшевый гений Гейба Ньюэла (Gabe Newell) накрывает рынок гигантской тенью мысли. Благодаря стараниям Гейба Half-Life 2 будет распространяться в трех вариантах: версия урезанная, самый дешевый вариант, single player only; версия стандартная, она же полная, то есть single + multiplayer; и, конечно, версия коллекционная. Кроме того, мистер Ньюэл не постеснялся соорудить классическую онлайновую махинацию класса «пирамида»: исправно платите Valve по 10 долларов в месяц, и она гарантирует вам все дальнейшие свои продукты — в первую очередь и совершенно бесплатно. Анкор!



3

Привлеченный Гейбовым шумом на сцене вдруг объявился папа всех шутеров Джон Кармак и сказал. На специальной церемонии QuakeCon Джон поведал своим маленьким кармакюгендам, что современные игры страдают тяжелой дизайнерской одышкой, их душит собственная переусложненность. Пионэрия с вниманием слушала рассказ Джонни о том, как он смело вышел на бой с целой командой собственных дизайнеров и попытался отнять у них клавишу «crouch». Но проиграл. Хотя вскоре сравнял счет, успешно выкинув из DOOM 3 функцию «use» (подробнее обо всем этом можно справиться у Мих. Бескакотова — см. его «голос»). После чего в id Software вновь воцарились мир и спокойствие. На прощанье гуру объявил, что больше не будет лепить сиквелы, а займется новым оригинальным шутером со свежими протагонистом и антагонистом. Движок, разумеется, придется написать заново.



На десерт — вести от наших старинных и самых возлюбленных приятелей из Boll Kino. Немецкая кинокомпания Boll KG, возглавляемая орденоносным коммандером Боллом, прибавила к списку своих лицензий права на BloodRayne, историю о кроволюбивой женщине-упыре, навсегда запаянной в латекс извращенцами-фашистами. Болл, старина, мы ожидаем хит величиной с «Ночного портье». Ибо это ТВОЙ материал, хотя с лицензиями на экранизацию House of the Dead и Alone in the Dark ты явно пожадничал... За сим прощаемся. Ауф видерзеен, сладкие! ■

Буль чондо имнида

Дорогая редакция, как обычно, <...>, потому что сама уже не помнит, где откопала это раскосое чудо. Первые строчки официального сайта игры начисто отшибают память и повергают в состояние беззаботного пучеглазого щастя. Оцените и вы: Nitro Family, первый 3D-шутер о... семейных ценностях. Не об этом ли мечтал Лукич, трясясь в пломбированном дойч-вагоне?..



1 Ки-Джонг Канг (Ki-Jong Kang), главный человек в Delphieye.

2 В этих пулеметах чувствуется... мощь!

3 Мексиканцу явно не повезло. Кстати, обратите внимание на шотган: лучший, однозначно лучший дизайн за последние пять, нет, десять лет!

4 Свиньи-мутанты списаны с небезызвестных быков из Serious Sam, да и действуют схожим образом. Но стоит ли расстраиваться по этому поводу?

Трэшачок-с заказывали?
Решительности Delphieye нужно завидовать стоя. Пока именитые и никому не известные разработчики Старого и Нового Света ищут серый, зато беспроигрышный способ «срубить капусты», корейцы тихой сапой подкладывают под жанр большую гороховую бомбу уголовного беспредела и производственного разгильдяйства. Есть вероятность, что план выгорит и все наконец-то поймут, что современные шутеры с их наносной серьезностью давно пора списывать с корабля современности, а следующую ЕЕЕ устраивать под девизом «Даешь глумление!», начертанным, без сомнения, латинизированным родченковским шрифтом. Итак, Семейные Ценности. Все начинается, когда решительно настроенный злодей, выпускающий под видом «Сухих завтраков для всей семьи» тяжелый, сволочь, наркотик, похищает для экспериментов двухлетнего, гад, ребенка. И родители чада, решительные супруги Чопски, выходят на тропу войны. Заварушка обставлена в лучших традициях миртрэша, а техническую поддержку оказывает вечно молодой движок Serious Sam.
Так можно и плохое подумать, правда же? Дескать, сумасшедшие корейцы купили матчасть за копейки, а теперь неумело пудрят мозги уважаемым изданиям. Но нет. Мы вышли на связь со страной острой морковки. К телефону подошел господин Ки-Джонг КАНГ (Ki-Jong Kang) и в два счета убедил, что все лучшие ожидания будут оправданы, а не самые лучшие — «ну их на фиг, мои русские друзья».

Покажем old skool
Game.EXE: Доброго дня! Признаемся честно: мы заранее влюблены в Nitro Family! Таких игр не делают,



2



3

Nitro Family
www.nitrofamily.com
жанр: 3D-шутер
дата выхода: Декабрь 2003 г.
разработчик: Delphieye Entertainment (www.delphieye.com)
издатель: Не объявлен

кажется, уже лет двадцать. Это, несомненно, даст шороху, и всякие смазливые, но безыдейные казуалозабавы вроде Call of Duty и пр. еще будут умываться своей водянистой кровью. Но расскажите же, как вам пришла идея создать такую необычно свежую, бодрую игру?
Ки-Джонг КАНГ: Огромное спасибо за теплые слова! Все началось с нашего давнего увлечения аркадными шутерами конца 80-х, нынче о них принято говорить так: the classics. Мы упорно играем во все выходящие сегодня 3D-шутеры, но редкая современная игра может одарить давно забытыми ощущениями, разбудить сердце прожженного аркадника. Ближе всех к цели подобрался небезызвестный Serious Sam, толчка которого было достаточно, чтобы мы приступили к. Мы лицензировали движок и начали делать «как у Croteam», только в пять раз безумней. И «пять» — это еще мягко сказано. В «семь» или даже «восемь» поточнее будет.
.EXE: Безумство — карашо! Корпорация Golden Bell и «наркотики для всей семьи» — это прелесть. И это, вероятно, только вершина айсберга?
К.К.: Гм... Ну да, все будет порядком запутано. Возьмем, например, техобеспечение. Если вы познакомились с биографией нашей ненаглядной семейки на сайте игры, то наверняка помните девушку по имени Лиза. Так вот, она работает на корпорацию Madnum, производящую всякое немыслимое оружие, и время от времени... эээ... заимствует со склада самые интересные экспериментальные образцы, чтобы героям было с чем позабавиться. А еще девушка наделена такой немаловажной характеристикой, как «сексуальность», и в самой средине игры...
.EXE: Стоп! Нас покупают дети лет с десяти и читают мамы мальчиков. Прецеденты... они уже были. Итак, наркотики, насилие, чувственность. Все идет к рейтингу «M». Это сознательный ход? Насколько Nitro Family будет... ммм... сладострастной?
К.К.: Честно сказать, мы раздолбаи и именно поэтому ни на минуту не задумывались о рейтингах и прочей чепухе. Мы просто начали делать игру, стараясь не стеснять себя в экспрессивных средствах. Поэтому рейтинг и правда будет близок к «M». Они его нам точно припаяют, когда увидят один из последних уровней, целиком наполненный восхитительными полуобнаженными девушками, которые...
.EXE: Тсс... помните: дети, мамы мальчиков?.. Но — потрясающе. А что с матчастью? Глядя на шоты (а также ознакомившись с живой «закрытой» демо-версией. — **Прим. ред.**), несложно подметить некоторое сходство с Serious Sam. Это ни в коем случае не укор! Просто нам хочется больше знать о том, что из себя будет представлять ваша игра в плане дизайна.
К.К.: Во многом мы беззастенчиво копируем хорватский шедевр и не пытаемся этого скрывать. Потому, собственно, и выбрали Serious Engine — хотели схожей игровой атмосферы. Кто-то назовет это клонированием, но нам нет до этого дела, потому что мы точно знаем, какого эффекта хотим добиться: мы мечтаем о ярком, красочном, почти мультяшном мире, наполненном натуралистичными сценами насилия и жестокости, грязной правдой жизни. Это такая игра контрастов. Ну, знаете, как у Камю в «Постороннем»...

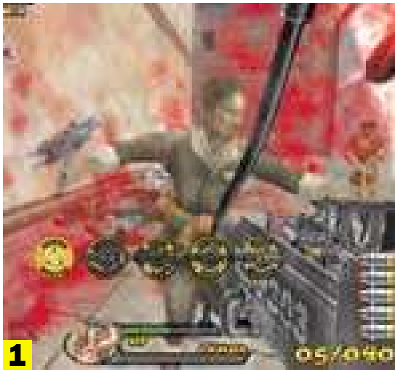


4

.EXE: Но пока больше похоже на Happy Tree Friends, и это комплимент. А как вам Serious Engine в работе?
К.К.: Он может все. Все, что нам нужно. А именно рисовать залитые светом... гм... пасторали, на которых ни на секунду не прекращается брутальный мясной балет. И птицы, вы знаете, будут петь всякие шизокрылые! А вот темных подземелий, делающих из маленьких мальчиков, о которых вы говорили, больных клаустрофобией, в Nitro Family не будет, хотя движок и с ними прекрасно справляется. Видите ли, чернуха испортит нам весь стиль...
.EXE: ...сотканный из аниме, комиксов и B-movies. Отличный коктейль. Какое отражение это найдет непосредственно в игре?
К.К.: Вы и это заметили? Здорово! Дело в том, что аниме, комиксы и самые дрянные из киношек — это услада наших рабочих будней. А откуда, вы думали, черпаются идеи для игры? Не из наших же раздолбайских голов! Также многое берем из реальной жизни — в утренних новостях по ящику СТОЛЬКО трэша, вы даже представить себе не можете! А вот с чувственностью некоторая напряженка. К сожалению, в реальной жизни вокруг скромных игроразработчиков не вьются топ-модели из горячих пубертатных фантазий. Поэтому в отместку несправедливой действительности мы утрамбовываем клубничкой каждый квадратный сантиметр нашей замечательной игры.
.EXE: Следует ли из этого, что нас ждет потрясающий геймплей? Хочется знать подробности.
К.К.: Задорную аркадность мы ставим на первое место. На второе — аркадность. И вот только на третье и четвертое — аркадность. На пятом месте поместилось немного Final Fight и Tekken.

Tekken?

.EXE: Боимся спрашивать, в какие локации занесет решительную семейку в поисках сынишки?..
К.К.: Всюду, всюду, докуда доросли руки беспощадной корпорации Golden Bell. Секретные базы в Латинской Америке, Юго-Восточной Азии, Китае, России. США будет представлена дамбой Гувера и Лас-Вегасом, в котором...
.EXE: ...не надо! Расскажите лучше про врагов.
К.К.: Враги так или иначе будут связаны с основным бизнесом Golden Bell — производством наркотиков.



1 А вот так выглядит slo-mo, кровяные облака в котором оседают медленно и как-то торжественно, что ли.

Плантаторы, операторы станков химической очистки с программным управлением, охранники и солдатня, а также несметные полчища мутировавших петухов и переевших наркоты свиней. Рискую сбиться со счета, но цифра получается близкая к семи десяткам видов. Роботы разных цветов и размеров, танцовщицы из Лас-Вегаса, которые...

.EXE: ...нет. Наше решительное «нет»! А какими средствами прикажете усмирять наркоподонков и их домашних животных?

К.К.: А вот здесь у нас новшество: затейливая система комбо, с апгрейдами и бонусами. За лихую стрельбу игрок получит Golden Bell credits, которые можно тратить не на то, о чем вы подумали, а на новое оружие и инвентарь. Про сами «пушки» пока не будем распространяться — ждите сюрпризов.

.EXE: Как только мы начинаем представлять, в каком ключе будет выполнена звуковая дорожка к игре, нам приходится усилием воли сдерживать свою бурную фантазию. Агрессивный техно-гриндкор или на худой конец какая-нибудь особо злая джангл-мутация... А? Что будет звучать в Nitro Family?

К.К.: Почти угадали! Мы сильно постарались, чтобы место нашего саундтрека не занял посторонний компакт-диск. Музыки будет много, причем очень разной. Все будет зависеть от текущей игровой ситуации. Основная тема — с привкусом фанк-рока, в оружейном магазине послушаете джаз, покушавши наркотаблеток — транс и техно. Ну а классическая музыка зазвучит в Ecstasy mode, он же slo-mo.

.EXE: Slo-mo? Друзья, вы неудержимы. Хотите угодить всем сразу?

К.К.: Да, приходится. Когда живешь в стране, где даже девочки-подростки играют в Counter-Strike, а за коробками с MMORPG и шутерами в магазин приходят семьями... Словом, здесь царит игровое помешательство, и модные веяния вроде slo-mo для публики вовсе не пустой звук.

.EXE: Не терпится пощупать игру своими заскучавшими по ураганным аркадам руками! Вы укладываетесь в график?

К.К.: Одну минуточку...

С этими словами господин Канг начинает шуршать бумагами и пересылает нам по факсу обрывок потертого временем и частым использованием жестокого хентай-постера. На нем нацарапана ссылка на совершенно секретный FTP-сервер, хранящий под десятью замками закрытую демоверсию. Поиграв в нее, мы обнаружили, что корейские разработчики в интервью привирают значительно меньше своих западных коллег, а также сделали некоторые выводы о достижениях корейского игропрома, трэше- и модостроительства. Модо. Модо, поняли? Аньёнхи чумусэйо!

Беседу вел Михаил Бескакотов.

Слияние двух Лул

Дорогие проницательные читатели! Вы опять не ошиблись. Перед вами запоздалый пассажир эротического экспресса, покинувшего .EXE-перрон два месяца назад, сладкие остатки сказанного редакцией слова «сэкс», — интервью с разработчиками несравненной Lula 3D, задним числом. Не зовите маму, ладно?

Сила в сплавках

«Были преоккупированы! — сказали заядлые немецкие луловоды. — Занимались спортом.» И действительно, пока мы с Олегом Михайловичем щедрой рукой рассыпали приглашения к разговору о нескаромном, наши нынешние гости боролись за призовые места на немецком этапе грандиозного всемирного перформанса, дышащего в затылок «Кэмел Трофи» многоборья «Bubble Baba Challenge 2003». Тем, кто манкирует просмотром прямых трансляций состязания по шестому каналу, поясним: BBC-2003 есть не что иное, как спуск по бурному потоку верхом на надувных женщинах. Очередной заплыв только что состоялся под Санкт-Питером, а в нашей студии находится участник предыдущего — продюсер, атлет, звезда спорта Мартин ДЕППЕ (Martin Deppe), сборная CDV!



Game.EXE: Как водичка, Марти?

Мартин ДЕППЕ: Могла бы быть лучше, «Икзи». Прямо перед финишем мой спортснаряд взбрыкнул и попытался уйти из исходной «миссионерской» позиции...

.EXE: Надеемся, с «Лулой» такого не произойдет?

М.Д.: Как чрезвычайный и полномочный продюсер «Лулы» я тщательно слежу, чтобы программные жернова всегда находились в движении, а

Lula 3D

www.lula3d.com

жанр: Эротический квест

дата выхода: Осень/зима 2003 г.

разработчик/издатель: CDV Software Entertainment (www.cdv.de)

дизайнеры не злоупотребляли вдохновением. Lula 3D держит курс на релиз!
.EXE: Что нас, откровенно говоря, и беспокоит — до выхода всего ничего, а информации об игре практически нет. Диссонирует...
М.Д.: Ну, платформу мы таки явили миру. Девушка незабываемых достоинств, Лула добывает на краюху тяжелым продюсерским трудом, как и я, ваш покорный. Только она подвизается на фотоэротической ниве, а я — программно-сексуальной... И у меня не пропадают кодеры. А у Лулы вот были три милые модельки и — фьюить! — сплыли.
.EXE: Disturbing. Кстати, почему Лула так похожа на Пэм Андерсон?
М.Д.: Какая такая Пэм? Мы такой не знать.
.EXE: Ну ладно, ладно. Силикон, пергидроль, дутые губищи: Памела А!
М.Д.: Она своровала имидж Лулы!!
.EXE: Вы причинно-следственный извращенец, дружище. Что касается коллектива .EXE, нас интригует следующее: как Лулочка умудряется разгуливать по свету в таком роскошном неглиже и не боится эксцессивного внимания публики?
М.Д.: Владелица роскошной виллы в Беверли-Хиллз (штат Калифорния) на своем личном клочке Соединенных может позволить себе все что душе угодно. Прочие тепленькие места, вроде темных закоулков Фриско или жарких бульваров Нового Орлеана, она бороздит в коже и латексе. Тяжелая ротация нарядов — неизбежное зло любой профессиональной эротической адвенчуры.
.EXE: А на сладкое — ню?
М.Д.: А на сладкое ню. Само собой.

1 **Продюсер, атлет, звезда спорта Мартин Деппе, сборная CDV.**

2 **Дресс-код для водителей желтых «Ламборгини» весьма строг.**

3 **Самое ужасное — когда чешутся пятки...**

4 **Сан-Франсиско, немецкий брат-близнец известного американского мегаполиса.**

Овца в большом городе

.EXE: Гм. Вот читатель из Воркуты задает вопрос: есть ли action в вашей adventure? (Между прочим, приславшему сие вопрошение Федору Ч. полагается приз: подвязка с правой ножки Машеньки А.! Счастливец, немедленно отзовитесь.)
М.Д.: Наша Лула — прирожденный борец. Она дерется кулаками и ногами. Она стреляет из пистолетов. Она мастерски бьет сковоро...
.EXE: Йяк!
М.Д.: ...дой. Но главное ее оружие временно скрыто под спартанскими наслоениями одежды: прекрасное мускулистое тело. Оружие, против которого нет защиты. Никто не может противостоять обаянию Лулы. По крайней мере любое никто мужского пола.
.EXE: Но хоть говорит?
М.Д.: Натюрлих. Немецкий вариант Лулы источает патоку бочками, мы можем лишь надеяться, что прочие локализованные версии Lula 3D удержат задранную нами планку. Ведь сексапильной девочке полагается обворожительный войс, тем более что разговаривает она охотно и помногу, даже с игроком. Скажем, если несчастный отвлекся или слишком медлителен, наша девочка развернется и выпалит прямо в экран все, что думает о его манерах и способностях.


2



3



4

.EXE: Мы же продолжим обсуждать ее... Мартин, скажите честно, есть ли секс в большом Лулином городе?
М.Д.: А! Ключевой вопрос интервью, да? Долго же вы набирались смелости.
.EXE: Просто мы знаем цену прелюдии.
М.Д.: Ха, отличный ответ. Надеюсь, мой порадует вас не меньше. Наши патологоаниматоры накопили огромную базу данных движений, тонны motion capture, замечу, никак не связанных с файтингом. В нашей игре эротический экшен имеет вес ничуть не меньший, нежели классический мордодробильный. Да, у Лулы будет много



1 От стриптизерш в Соединенных Штатах действительно нет спасения: войдут бывало в отель и ну сбрасывать шмотки!

2 Следующий перспективный проект в серии «Тони Хоук» — симулятор скоростного шестового стриптиза. Разумеется, после соответствующей хирургической корректировки внешности Тони.

партнеров и море беспричинного, ничем не спровоцированного секса. Она прекрасная стриптизерша, мастерски танцует «на шесте». Мы же не забываем подкладывать скриптовые сценки в топку паровоза любви.

.EXE: Так сгорели многие революционеры...

М.Д.: Их количество возрастет. Специально для людей кожаного плаща и нагана мы разрешаем спасать провокационные скриптовые сценки, дабы впоследствии просматривать их в интерактивном режиме. С очень свободно, иногда даже развязно вращающейся камерой.

.EXE: Демоны! Матери и жены всего мира подвергнут вас остракизму.



М.Д.: Вот еще. Жены и матери будут играть в «Лулу» наравне со своими правоверными. А почему нет? Ведь они тоже смотрят фильмы эротического содержания — если в них находятся симпатичные или даже близкие им персонажи. К тому же отлично известно, что женщины обожают адвенчуры, а «Лула» богата на забавные пазлы и остроумные повороты сюжета. Я очень хорошо представляю себе парочки, играющие в нашу «Лулу». Уверен, игры продолжатся и после выключения компьютера.

Откровения

.EXE: Вы этого не говорили, а я этого не слышал. А судьбы Ларри не боитесь?

М.Д.: Я обожал серию квестов о Ларри. Но у них был серьезный недостаток: их делали американцы. То есть люди, скромно отводящие взгляд и выключающие софиты как раз в тот момент, когда действо приобретает толику желаемого накала. К тому же десять лет назад индустрия еще не созрела — не было Интернета с его бездонным эроресурсом. Какие-то тематические игры, конечно, были. Тупые, глупые дешевки. Их авторы не понимали, что просто шикануть натурой недостаточно, что геймплей критичен, на то она и игра!

.EXE: Угу. А в игры играют дети (лет с десяти? — **Прим. ред.**). Вы вот позволите своим киндерам гонять собственное же игродетище?

М.Д.: Лучше разрешить, чем смириться со взломанным компьютером и тайком пройденной игрой. С другой стороны, у меня пока нет наследников, поэтому разговор чисто теоретический.

.EXE: Раз уж мы заговорили о теории: есть ли разница между киношным порнопродюсером и вашей позицией?

М.Д.: Хм... Есть ли разница? Ну, смотрите. Вот Малибу-бич: резвятся блондинки, брюнетки, шатенки, все в микроскопических бикини. Не говоря уже о вот той очаровательной рыжульке... С другой стороны планеты Земля сижу в офисе я, Мартин Деппе. Вокруг обворожительные программисты, художники и дизайнеры уровней в своих сексапильных крохотных загончиках-кьюбиклах. Не говоря уже о том милом руководителе проекта со свирепым рыжим ирокезом на бритой башке. И вы еще спрашиваете, есть ли разница?! Вы издеваетесь? Да? Издеваетесь? (Срывается на фальцет. — **А.В.**)

.EXE: Ну же... Вот, вот. Не плачьте, мармеладный вы наш.

М.Д.: Нет. Я никоим образом не отношусь к порнокомьюнити. Я делаю игры, и мне даже нравится, что никто не обращает на нас внимания, когда мы рассказываем о нашей сумасшедшей, о нашей озабоченной Луле.

.EXE: Вас слушает шестая часть суши, Мартин. Расскажите-ка шестой части о прелестях «3D» из названия игры.

М.Д.: Как вы понимаете, процесс доставляет массу удовольствия...

.EXE: Кто бы спорил.

М.Д.: Я не об этом. Работа с трехмерными моделями в нашем жанровом направлении интригующе будоражит. Да, любовную сцену сделали даже в «Мафии», но в ней экшен плавно затухал примерно там, где мы его зачинаем. Модели готовы — и мы мгновенно превратились в режиссеров, ставящих пикантные эпизоды, примеряющих анимации и выгодные ракурсы. Куча работы в самом начале — и блаженная легкость сейчас.

.EXE: Стало быть, балуетесь.

М.Д.: Только не проболтайтесь моей команде, они расслабятся — и прощай, «Лула»!

.EXE: В чем мы менее всего заинтересованы. Спасибо за откровения и успехов в творчестве и спорте.

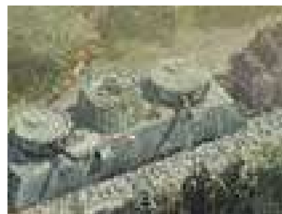
М.Д.: Спасибо и вам, «Икзи». (Хватает надувной спортснаряд и степенно удаляется за кадр. — **А.В.**)

Беседу вел Александр Вершинин.

Содержание .EXE DVD #10‘03

.EXE-ВКУСНОСТИ

Редкие .EXE-фотографии: 162 снимка с только прошедших выставок: лондонской ECTS и лейпцигской Games Convention



ИГРЫ

Экшены
Call of Duty
Chrome
Freedom Fighters
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
Yager
ReClone
Starsky and Hutch
Enigma: Rising Tide
Alien Blast: The Encounter

Стратегии
Commandos 3: Destination Berlin
Etherlords II («Демиурги-2»)
Homeworld 2
«Операция Silent Storm»
Space Colony
Warlords IV: Heroes of Etheria

ДРАЙВЕРЫ

Видео
ATI Radeon Catalyst 3.7 под Windows 2000/XP
ATI Radeon Catalyst 3.7 под Windows 95/98/ME
nvidia Detonator 45.23 (Official) под Windows 2000/XP
nvidia Detonator 45.23 (Official) под Windows 95/98/ME

Система
Сервис-пак №4 для русской версии Windows 2000

Чипсеты
VIA Hyperion 4in1 v4.49vp2

ПАТЧИ

IL-2 Sturmovik v1.1B (Rus)
Pirates of the Caribbean v1.01 (Rus)
Postal II v1337a (Rus)
Might and Magic VII v1.1 (Rus)
Ghost Master 1.020 (Rus)
Raven Shield v1.4 (US)



SHAREWARE-ИГРЫ

Аркады
Abandoned Well 1.1
Afganci
After Burner 3D
AirStrike 3D v1.4
Atomic Tanks 0.9.9.d
Ballerburg
Bikez II v1.2
Black Star First Attack v1.6
Brickman!
Cannonballs!
Final Strike
Hellhog XP 1.01r
Jardinains! v1.1
Jingle Balls
Kulic
Mars Rover!
Men In Black II CROSSFIRE Extreme
Mutant Storm v1.3
Overball
Parity Shot
Pekka the Rooster 2
Rocket Boards
Snakez
Snowboard Extreme
SpacePod
STX
ThinkTanks v1.1
Trapshoot
Virtual Warfare
Vyrox 1.3
Wastelands
Worm Wars 2
X Operations v0.9

Головоломки
Blob
Bounce Symphony
BricksFix v1.61
Color Pieces
Dangerous Activity 3D v1.1
Dangerous Activity v2.0
Dice Jam
Funny Creatures
QuadANS
Slyder
Super Collapse! II
The Walls of Jericho
Zetrix 2.04

Квесты
Golden Kalich v1.2

Нечто!
Gravitational Combat v1.05
Snok

Гонки
Dunlop Drivers Cup IV
Racer v1.1
Racing Dynamics v0.3
Volkswagen Lupo Cup

RPG
Magebane 2 v1.1

Спортивные игры
Cannon Smash v0.6.5
Ski Jump International v3.10
Tennis Critters

Стратегии
Strategy 3: The Dark Legions

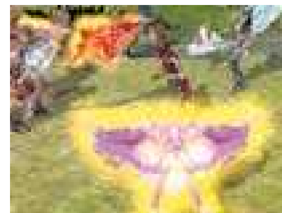


СЮРПРИЗ

Игротрейлеры
Half-Life 2: Barricade (1024x768)
X2 - The Khaak Threat (автодемо)
The Westerner (автодемо)

Флэш-игры
Amanita

Демосцена
Assembly 2003: And - Acidice, And and Cybermag - Zoom 3, Andromeda Software Development - Dreamchild, Cryonics - SVENSKARNA AR HAR!, Doomsday - Legomania, Moppi Productions - Ix, Otherside - Grand Theft, tAAt 2003 - Skid Wrinkles - Jarrurypyt
А также: 0x7a69.au - Nat Sal Mag, Addict - eXper!enCe, Addict - Full Moon Madness, Addict - Mind Machine, Addict - Miracle, Addict - Time Machine, AMC - Exploding Teenage Emotions, Anadune and Nahkolor - Downtown Lobby, Conspiracy - A Place Called Universe, Easy Future - Dark Energy, Farbrausch - fr-012 Kapital (fixed), Farbrausch - fr-014 Garbage Collection, Farbrausch - fr-027 Out of the Blue (final), Farbrausch - fr-03, FLO - Kaikkieverything, Floppy - Dream Equation 2 - Scientific Paper, Hardread - Invaders, Kewlers - Glitch, Marsmellow - Impressions, MoonHazard - Kromatism, Nahkolor - Infinity, Noice - Schism, Rush - Inside Beyond, Surprise!Productions - Gurek, Surprise!Productions - Sameon, Umlaut Design - Krash



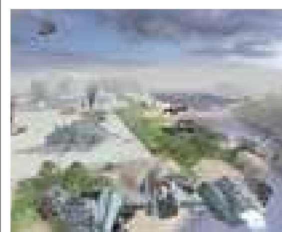
УТИЛИТЫ

Антивирус
Антивирус Касперского Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0
Dr. Web v4.30

Интернет
ABC Amber The Bat! Converter v1.04
Anti Spam Mail Filter v3.0
ChoiceMail One v1.600
Destiny Media Player 1.53
Download Master v1.8.1.567
Eudora v6.0
FTP Voyager v10.0.0.4
iWorm 2.37
Mail Commander 4.40
Miranda 0.3.1 Beta
Offline Explorer Pro 2.9
The Bat! 2.00
WebStripper 2.58

Система
Aston 1.8.2
Desktop Fay 2.5
SpeedFan 4.09
SurfinGuard Pro v5.7
Wallpaper Cycler 1.4
zBoot Manager v2.12c

Мультимедиа
1by1 v1.37
DivX 5.1
IrfanView 3.85 (и плагины)
Winamp-плагины
Windows Media Player 9 Build 3054

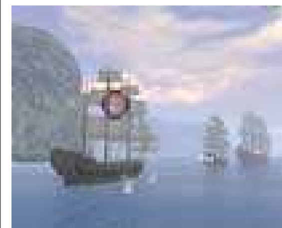


WALLPAPERS

ATV Offroad Fury 2, Battle Engine Aquila, Chrome, Commandos 3, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Conflict: Desert Storm 2, Disciples II, Dynasty Warriors 4, Etherlords II, Gladiator: Sword of Vengeance, Ground Control 2, The Hobbit, The King of Fighters, Kung Fu Chaos, Legend of Dragoon, Microsoft Flight Simulator 2004, Planetside, Rebels, Republic: The Revolution, Ridge Racer V, «Операция Silent Storm», SOCOM: U.S. Navy SEALs, SpyHunter 2, Warlords IV, X Men 2, X2 - The Khaak Threat, Yager

САУНДТРЕКИ

Stronghold (17 треков)
Nexagon Deathmatch (17)
«Периметр» (3)
Dustin Crenna (8)



ИНОЕ

GT Racing 2002 MOD (см. колонку Ашота Ахвердяна!)
Lionheart: Legacy of the Crusader, Presell Bonus Content CD (см. рецензию на Lionheart!)

Единственно правильные места, где можно купить УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫЙ .EXE DVD

Санкт-Петербург
Сеть оптовых магазинов ООО «Метропресс»:
1 Миргородская ул., д. 1, тел.: 275-06-77, 275-38-86
2 7-я Красноармейская ул., д. 2, тел.: 316-32-38
3 Невский пр-т, д. 108, тел.: 273-43-23
4 Финляндский вокзал, д. 20, тел.: 168-71-05

Нижний Новгород
1 ООО «Региональная пресса», тел.: 35-88-16
2 НОАО «Печать», тел.: 35-17-74
3 ООО «Агентство «Роспечать», ул. Акад. Блохиной, д. 14, тел.: 19-87-28, 35-17-74
4 НОООИ «Помощь», тел.: 49-91-79

Челябинск
ООО «АЗБУКА», ул. Тимирязева, д. 26, тел.: 66-56-63

Новосибирск
1 ООО «АРПИ-Сибирь» (оптовая продажа от Урала до Владивостока), тел.: 20-36-26
2 ЗАО АРП «Фрам», тел.: 11-98-39
3 Агентство «Экспресс», тел.: 54-43-98

Воронеж
ЗАО «Сегодня-Пресс-Воронеж», тел.:71-10-50

Калининград
ООО «КП-Калининград-Газеты в розницу», тел.: 56-64-46

Тюмень
1 ЗАО «Компания Компьютер-Сервис», тел.: 46-77-84
2 ИА «Тюмень-Пресс», тел.: 24-78-25

Пенза
ЗАО «Печать», тел.: 33-03-44

Ставрополь
ОАО «Союзпечать», тел.: 35-67-34

Красноярск
ОАО «Роспечать», тел.: 21-63-54

Екатеринбург
1 ООО «Газетная база», тел.: 59-87-66
2 ООО УРЦ «Фактория-Пресс», тел.: 22-25-53

Мурманск
ОАО «МАРПИ», тел.: 44-57-42

Новокузнецк
ЗАО «Роспечать», тел.: 78-64-72

Магадан
ЗАО «Роспечать», тел.: 2-20-26

Владивосток
1 ЗАО «Роспечать», тел.: 22-41-36
ЧП «Субарман Ю.Х.», тел.: 32-17-31

Иркутск
1 ОАО «Иркутскпечать», тел.: 24-01-18
ЗАО «Сегодня-Пресс-Байкал», тел.: 27-28-84

Орел
АО «Роспечать», тел.: 5-00-10

Томск
ОАО «Томскроспечать», тел.: 75-60-85

Омск
ОАО «Роспечать», тел.: 22-00-21

Ростов-на-Дону
1 «Ростдонпечать», тел.: 40-17-77
2 ООО «Фирма «Пеликан», тел.: 62-58-74
3 ЗАО «КП-Ростов», тел.: 34-73-78, 32-66-89

Череповец (Вологодская обл.)
ОАО «Роспечать», тел.: 55-35-73

Архангельск
МУП «Роспечать», тел.: 62-36-53

Петрозаводск
ООО «Союзпечать-Плюс», тел.: 76-60-77

Краснодар
1 ОАО «Роспечать», тел.: 59-44-42
2 ОАО «Роспечать» Краснодарского края, тел.: 59-44-37

Ижевск
АООТ «Информпечать», тел.: 43-41-24

Владимир
ОАО ВТФ «Роспечать», тел.: 32-55-70

Чебоксары
ООО «ПРЕССМАРК», тел.: 62-71-63

Брянск
ООО «Брянскроспечать», тел.: 73-02-02

Пятигорск
ООО «ЦентроПечать», тел.: 4-17-92

Хабаровск
ОАО «Союзпечать», тел.: 78-34-40

Казань
ООО «Мир Прессы», тел.: 55-50-43

ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ, все еще раздумывающих переходить ли им на DVD-диск!

Милые, любезные, родные!
Редакция межпланетного журнала Game.EXE искренне мечтает когда-нибудь (и чем раньше — тем лучше) перейти на выпуск ТОЛЬКО DVD-диска. Согласитесь, он того заслуживает! Более того, в планах межгалактической редакции — комплектовать DVD КАЖДЫЙ номер журнала, а это значит, что Game.EXE без дисков (конечно, DVD) не будет вообще! Пожалуйста, будьте готовы к катаклизму ЗАРАНЕЕ. Купите DVD-ROM в ближайшей аптеке. Завтра же. Слышите: завтра же!

Шпион, который меня убил

Ах, Читатель-007, мы встретились снова... Да, это я, твой старый немезис, профессор Икзе! Не пытайся симулировать потерю сознания – сенсоры сообщают мне, что твой мозг полностью функционирует, выискивая пути к спасению. И тебе не сломать эти замки... Они разработаны лучшими дизайнерами головоломок из Окинавы!

Текиловый рассвет

Со времен Black & White в мир КИ пришли всего две интересные идеи. Одна — симулятор голливудского магната, другая — симулятор маленького лысого человечка, сгорбившегося над красной кнопкой глобального потепления в своем подземном убежище на далеком тропическом острове, в окружении верных (до поры) миньонов. Сначала непонятно, почему никто раньше не додумался до такой замечательной штуковины... Потом непонятно, отчего так долго тянут с релизом! Лето 2004-го — это ж с ума можно сойти. Быстрее покорить планету собственными силами... Вниманию тех, кто отчаялся собрать атомную бомбу, машину-крота, провоцирующую тектонические сдвиги, или хотя бы спутник, наносящий тепловые удары из космоса, предлагается нижеследующий отчет, присланный нашим человеком в Гаване вкупе с чертежами Машины Смерти, подозрительно смахивающей на гигантский пылесосище. Наш человек, как всегда, — Питер ГИЛБЕРТ (Peter Gilbert), продюсер Evil Genius.

Game.EXE: Итак, наша чудесная злая часть суши, со всех сторон окруженная океаном... Скажите, сэр Питер, каков ближайший киноаналог? Остров доктора Ноу? Остров доктора Альфонса Моро? Остров из «Выхода дракона»? (Да, как в любом вопросе, задаваемом секретным агентом Злому Гению, в этом содержится подвох: насколько хорошо изучили историю и теорию сверхзлодейства люди, в руках которых сейчас находится игра о судьбах наших любимых Эрнста Ставро Блофельда, Аурика Голдфингера и самого доктора Зло?)

Питер ГИЛБЕРТ: Наш остров не базируется на каком-то конкретном фильме, книге или компьютерной игре. Это конгломерат идей из разных источников — тропический рай, скрывающий кошмарные лабиринты. То же касается и Злых Гениев: каждый из них уникален, но, несомненно, опирается на определенные кино- и книжные стереотипы...

.EXE: Чтобы отвести внимание от нашей базы, мы сможем громоздить различные туристические ловушки и достопримечательности на поверхности. Это серьезная новация — в Dungeon Keeper мы не возводили пасторальных деревенек над нашим подземельем, в UFO: Enemy Unknown не камуфлировали базы X-COM под Диснейленды. Не опасаетесь ли вы, что пацифисты могут предпочесть углублению катакомб и строительству ловушек эволюцию респектабельного турбизнеса, превратив Evil Genius в безопасный клон «Тропико»?

П.Г.: Игроку гарантируется доступ к структурам и объектам, украшающим остров. Отели, казино, бунгало... Очень полезные вещи — хотя бы потому, что у назойливых туристов (такой остров — и без посетителей!) появ-



1



2

Evil Genius
www.howevilareyou.com
жанр: Симулятор доктора Ноу
дата выхода: Лето-осень 2004 г.
разработчик: Elixir Studios (www.elixir-studios.co.uk)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)

1 Питер Гилберт, продюсер Evil Genius.

2 Каски и желтые комбинезоны — первейшие признаки миньонов-инженеров. Чья главная функция — красиво взлетать на воздух, когда начнут взрываться суперкомпьютеры. Боевыми искусствами не владеют вовсе. Могут таскать М-16.

3 Испытание циркулярных пил — важное и ответственное поручение. Паренек из кафетерия (миньон с «социальной» подготовкой) в который раз вызвался добровольцем.

ляются иные занятия, помимо проникновения в святая святых вашего прожекта «Судный день». Строить это все, разумеется, не обязательно. Но если на острове не найдется ни одного казино, будьте готовы кормить акул бледной туристической плотью и фотоаппаратами. С другой стороны... переразвитый турбизнес тоже плох, плох для Главного Дела — при таком наплыве клиентов, как в «Тропико», о секретности и не мечтайте. Такой вот баланс...

.EXE: Два слова, пожалуйста, о вожделенных подземельях, об этом хайтеке семидесятых. Насколько можно судить по скриншотам, жилище Злого Гения старается соответствовать эпохе: психоделические цвета, чудовищного дизайна мебель, университетские мэйнфреймы, атомные субмарины, лаборатории, библиотеки и, конечно же, Контрольная Комната с ее бесконечным конференц-столом, крышка которого может переворачиваться, являя злодейскому взору макеты европейских, американских и советских ландшафтов...

П.Г.: Да-да, помимо смертоносных ловушек, под землей упрятаны буквально сотни объектов! Уйдут века, чтобы обсудить их все... Многие принадлежности несут двойную нагрузку: повышают здоровье и интеллектуальный уровень миньонов, в то же время делая секретных агентов чахлыми и глупыми. Для примера: книжные полки — не только источник живительного знания, но и одно из главных пыточных устройств (между прочим, учтите, что есть секретные агенты, которые сами понимают, что их могут пытать, и есть секретные агенты, которые были бы глубоко возмущены, если б такая мысль пришла комунибудь в голову. Настоящий Злой Гений пытает секретных агентов только по молчаливому согласию сторон). Даже текила в баре и правила игры в настольный теннис могут оказать значительное воздействие на мораль друзей и врагов.

Месть Затоичи

.EXE: А конференц-стол, полагаем, должен выполнять свое основное предназначение — отвлекать внимание подручных, покуда мы украдкой поворачиваем тумблер, чтобы?.. Каковы вообще меры дисциплинарного воздействия в игре?

П.Г.: Так точно, Злой Гений использует свой «круглый стол» не только для встреч с подручными и захваченными секретными агентами, но и в качестве предлога для раздачи тысячевольтных оплеух миньонам, которые все равно когда-нибудь МОГЛИ ПОДУМАТЬ НЕХОРОШИЕ, ДАЖЕ ПРЕДАТЕЛЬСКИЕ МЫСЛИ... Здоровая паранойя — ключ к выживанию и нормальное состояние Злого Гения. Кстати, все ловушки можно испытать в действии на тех же миньонах. Это повышает лояльность последних, увеличивает вашу Пресловутость и вообще является очень приятным занятием.

.EXE: Как мы поняли, ловушки в подземельях Злого Гения можно задействовать в двух ракурсах: перегораживать ими подступы к Контрольной Комнате, то есть скучно организовывать безопасность мероприятия, и комбинировать (раздавленный библиотечными тисками тайный агент вылетает из аэродинамической трубы прямо в титанический миксер) в некотором сатанинском подобии The Incredible Machine...

П.Г.: Система ловушек состоит из собственно смертоносных устройств и триггеров. Очень простой интерфейс позволяет игроку элегантно соединить «спусковой крючок» (например, специальную плитку в полу) с устройством экзекуции (лезвия гигантских циркулярных пил не заинтересуют?)... Но Злой Гений, если возникнет такое желание, вполне способен привязать триггер к любому количеству ловушек или же, напротив, ловушку к какому угодно числу триггеров. Вообще-то вы можете соединять и ловушки с ловушками, и триггеры с триггерами, образовывая чудовищные летальные комбинации, которые срабатывают, как только первый триггер активирован. Само собой, за самые изощренные секвенции предусмотрены бонусы. Мы ценим остроумных параноиков.

.EXE: Питер, вы упомянули некие очки Пресловутости, начисляемые на счет Злого Гения за прилежное следование Кодексу Поведения Злых Гениев. Этот момент интересует нас особенно. Скажите, пожалуйста, не входит ли в данный Кодекс объяснение планов мирового господства похищенному секретному агенту и эвакуация из комнаты, пока Слишком Медленный Лифт опускает вышеупомянутого агента навстречу жуткой смерти от окуней с лазерными установками на головах?

П.Г.: Злой Гений может увеличивать свою Пресловутость, как похищая предметы искусства и саботируя работу мирных конференций, так и захватывая и пытая лучших киллеров на довольствии разнообразных правительств (в том числе и упомянутым вами способом). Быть Самым Пресловутым Злым Гением на планете выгодно и почетно — лучшие подручные станут предлагать вам свои услуги,


3

увеличится число предметов искусства, которые можно украсть, и мирных конференций, которые можно саботировать.

.EXE: Теперь об иерархии Империи Зла. Откуда берутся миньоны? Каковы перспективы карьерного роста? Существует ли на острове их профсоюз?

П.Г.: Подготовка миньонов — важный аспект обороны вашей базы и гарантия успешного завершения миссий. Чтобы обзавестись миньонами, необходимо сначала кого-нибудь похитить, потом построить центр подготовки и указать число натаскиваемых личностей. У нас три типа подготовки: социальная, военная и научная... Следует отметить, что миньоны на острове Злого Гения — более чем расходный материал, и если кто-то вдруг заведет разговор о... даже подумать страшно... весь дрожу от негодования... пппрофсоюзе, смело скармливайте сотню-другую прислужников акулам «мако». Это должно уладить вопрос.

.EXE: Краем уха мы слышали о подручном-самурае, о подручном-вуду и даже об огромном монстре Франкенштейна... Что вы можете сказать об институте подручных?

П.Г.: Подручные невероятно важны для Злого Гения. Каждый из них — яркий характер



1 Зона отдыха. Пинг-понг, баккара, автоматы с содовой... Серьезное испытание на лояльность внедрившихся секретных агентов. В Лиге Справедливости, поди, пинбольных автоматов сроду не было.

с набором индивидуальных способностей. Некоторые из этих способностей доступны уже после приема на работу: так, скажем, Юбей, наш молчаливый самурай, сразу же может медитировать в поисках смысла жизни, тем самым повышая свои статистические данные. Но в основном навыки придется развивать в спорткомплексе. Чтобы встретиться с подручными самого высокого класса, Злой Гений должен как минимум украсть Эйфелеву башню. Каждый подручный, в отличие от миньонов, управляется напрямую — чем больше лояльность подручного, тем охотнее он слушается приказов. Поверьте, когда дело дойдет до масштабных сражений в коридорах базы, полагаться стоит исключительно на подручных.

Украденный рок

.EXE: А как будет выглядеть наш протагонист, Злой Гений? Можно ли будет обзавестись крюком или манипулятором на месте левой руки? Или хотя бы стеклянным глазным яблоком?

П.Г.: На старте можно выбрать из нескольких Злых Гениев фабричной сборки, но их личности мы пока предпочитаем держать в секрете. Хотя, наверное, специально для читателей Game.EXE я могу упомянуть покрытого шрамами коротышку Максимилиана и одержимую манией величия дамочку незаурядной внешности.

.EXE: Что действительно должно приблизить ваш Evil Genius к UFO, так это, несомненно, миссии в разных частях планеты... Число миссий фиксировано или же они будут генерироваться случайным образом, как в X-COM? Как выглядят эти задания?

П.Г.: Число миссий ограничено — каждая заскриптована нашими дизайнерами и должна напоминать приключенческий фильм без единого скучного момента. Злой Гений составляет команду и нагружает ее ресурсами в зависимости от цели (каковой может быть похищение ученого-атомщика, рок-звезды или чертежей экспериментальной торпеды, проникновение в сейфы Лиги Справедливости и т.п.)... Главное здесь — выбрать правильных подручных, должным образом их экипировать и внимательно следить за каждым шагом отряда. Вот так просто. Цель Злого Гения — захватить власть над миром, и достигнуть этой мрачной Альфы Центавра можно разными способами. С удовольствием рассказал бы вам больше, но тогда, боюсь, придется отрядить опергруппу на «зачистку» редакции...

.EXE: Прекрасно, разнообразия ради поговорим о хороших ребятах. Как организованы силы добра в мире Злого Гения?

П.Г.: Главный враг Злого Гения — Лига Справедливости, объединившая под своим крылом лучших секретных агентов Америки, Европы, Африки, Советского Союза и Азии. Представляете? Аквалангисты-ниндзя, профессиональные полицейские, армейские сержанты и супершпионы вроде Джона Стила. Каждое подразделение Лиги насылает особый тип агентов на вашу базу: одни желают уничтожить остров, другие — похитить нажитое непосильным трудом, третьи стремятся ликвидировать вас персонально. Как поступать с каждой разновидностью, решает Злой Гений. Может быть, имеет смысл позволить сравнительно безобидным шпионам побродить по недостроенной базе и убедиться, что никакой угрозы (пока) мировому благополучию вы не представляете? На пути к вершине будет море крови. Лига Справедливости не дремлет, так что стройте ловушки денно и нощно, устанавливайте камеры тайного наблюдения и учите своих миньонов секретам патрульной активности... Один агент легко попадется в ловушку, а другой сумеет обезвредить ее, поэтому ни в коем случае не полагайтесь только на технику. Заставьте человеческий фактор работать на вас!

.EXE: Evil Genius использует тот же движок — Totality, что и Republic: The Revolution (графика которой, надо сказать, впечатляет даже в статике). Вносились ли в него какие-то изменения при работе над Evil Genius?

П.Г.: Нет. Totality легко справляется с толпой персонажей, кучей специальных эффектов и морем анимации одновременно. В зависимости от степени увеличения динамически изменяется детализация, поэтому даже в минимальной конфигурации Evil Genius не стесняется разбрасывать направо и налево полигоны, тени и отражения. Битвы с участием десятков характеров — несомненная часть нашего плана мирового господства.

.EXE: А приходят ли в ваши светлые головы мысли о... шкуре неубитого медведя — продолжении Evil Genius?

П.Г.: Честно сказать, пока не приходят — мы по уши в работе над... гм... первой частью. Но уже можно сказать, что в сиквеле (если таковой случится) точно будет многопользовательский режим.

.EXE: И тысяча первый вопрос... Онлайновый мегамагазин Amazon (www.amazon.com), всегда чуткий к настроениям своих покупателей, предлагает вниманию клиентов следующий Стартовый Комплект Злого Гения: «Сорок восемь законов власти» Роберта Грина, «Настольная книга анархиста» Вильяма Пауэлла и Питера Бергмана и даже «Искусство обмана» Кевина Митника... Какие книги рекомендует будущему Злому Гению коллектив Elixir Studios?

П.Г.: Существует великолепная книжка под названием «Как править миром?». Это обязательное учебное пособие для любого Злого Гения. Без нее к нашей игре даже не подходите...

Беседу вел Фраг Сибирский.

Голоса



маша ариманова

Трудная  М

3D, графика и пиксель-хантинг — вот три Всадника Апокалипсиса, что прогремели копытами по КИ, оставляя за собой лишь дымящиеся развалины на месте некогда преуспевавших компаний да хнычущих под забором девелоперов, одно время красовавшихся на E3 не иначе как в дизайнерских костюмах.

Вскоре после выхода Beneath a Steel Sky в 1994 году интерфейс квестов стал довольно утилитарен, чтобы их авторы перестали наконец беспокоиться о методике охоты на пиксели (в 320x200 MCGA главный пиксель, конечно же, представлял собой благородную упитанную цель с вызывающе яркой расцветкой) и бросили все силы на отвоевывание пространств FMV. Однако в период с 87-го по 94-й пиксель-хантинг погубил (или прославил) большее количество квестов, чем full motion video, третье измерение и картинка как таковая, вместе взятые. Итак, только в нашей программе... Войны Интерфейсов! AGI против SCUMM, SCI против Рона Гилберта (Ron Gilbert), SCI2 против Разумного Курсора, давным-давно, в далекой-далекой Галактике.

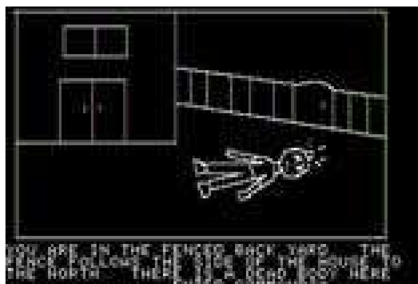
Как писал знаменитый Рэнди Слугански (Randy Sluganski), «все мы знаем, что «Мист» (1993 г.) в ответе за убийство Джона Фицджеральда Кеннеди, Розвелл и поражение «Грин Бэй Пэкерс» в Суперкубке. Но, пожалуйста, во имя Господа нашего, не приписывайте бедняге изобретение пиксель-хантинга!» И впрямь, когда же возник феномен безуспешного выцеливания мясистых элементов бэкграунда — одновременно с изобретением графики или много позже? Кто все-таки ответит за это дело перед историей? Кто первым придумал крепить к целеуказателю глаголы на все случаи жизни? Кто вообще исключил английский язык из квестового инструментария? Краткая версия ответов: на семь лет позднее; Рон Гилберт; Рон Гилберт; Рон Гилберт и Роберта Вильямс (Roberta Williams)...

Войны Интерфейсов! AGI против SCUMM, SCI против Рона Гилберта, SCI2 против Разумного Курсора, давным-давно, в далекой-далекой Галактике.

Теперь более полный вариант. Еще в темные времена текстового интерфейса, текстовой картинки, текстовых звука и музыки (не говоря уж о прискорбно текстовом сюжете) на «Танди» TRS80-Model 1 с 4 Кбайт ОЗУ (первый персональный компьютер, несший на себе Zork) бушевал ментальный пиксель-хантинг. Курсора нет, фона не видно, заранее прописанные действия отсутствуют... Экран рассечен на две части: слева краткое (более чем) описание помещения, иногда сопровождаемое перечнем доступных объектов и выходов, справа — окно для переговоров с сумасшедшим компьютером. По слухам, университетские мэйнфреймы отличались весьма несдержанным темпераментом... Даже на «Танди» атака избранным предметом «приглянувшейся» детали окружения — задача для одаренного литератора, способного творчески перелопатить скупой игровой текст и выдать единственно возможную с учетом всех языковых тонкостей формулировку. Если на ваше робкое предложение машина не откликается нецензурной бранью — вы, скорее всего, умерли. Да, долгое время квестеры как-то ухитрялись выживать, а иногда даже и побеждать без помощи спасительной скриптовой сцепки. 1980 год — Mystery House от «Сьерры», первая адвенчура с чем-то помимо текста (картинкой ЭТО назвать все еще сложно) внутри. Текст и графика существуют независимо друг от друга. Ни о каком симбиозе речи нет; более того, эти монохромные человечки и домики Роберты Вильямс, пожирающие ценное экранное пространство, легко отключаются, дабы игра продолжалась без всяких помех воображению. В лучшем случае рисованные мелом домики — иллюстративная нагрузка, в худшем — каприз художника... Человечки и буковки (точнее, стрелочки) соприкоснулись лишь четыре года спустя, с появлением даже не King's Quest, а Adventure Game Interpreter (AGI), творения фирмы IBM.

Итак, во-первых, в КИ наконец-то образовались выпадающие меню (как и многое в то время, ненавязчиво перекочевавшие из последних разработок Apple), а во-вторых, герой King's Quest (естественно, сэр Грэхэм) ползал по экрану аки сонная муха, подчиняясь позывам курсорных клавиш. Что и где располагалось

ишень



▶Mystery House Роберты Вильямс, как видим, мог отпугивать зрителей (а скорее, читателей) чем угодно, но только не фотографической точностью картинки. There is a dead body here... Кто бы мог подумать!



▶Вот так выглядит в Mystery House коварное нападение с применением отравленного кинжала. Не правда ли, от одного взгляда на прочерченную пунктиром траекторию в горле возникает ностальгический комок?



▶The Curse of Monkey Island, 1997 год. Эпоха раскладных интерфейсов. SCUMM тщательно замаскирован и недоступен невооруженному глазу.

на картинке King's Quest, Police Quest, Space Quest и Leisure Suite Larry, сказать не было ни малейшей возможности, зато успешность исполнения содержимого командной строки (фирменные связки «глагол + существительное») напрямую, без дураков, зависела от местоположения Роджера, Сонни, Ларри. Подмоги от графики игроку никакой, зато применить предмет теперь в два раза труднее — разве не для этого придуман интерфейс вообще?! Кроме того, появилась масса возможностей для мгновенной и плохо мотивированной ликвидации зазевавшихся персонажей (классическое «вы утонули в болоте» — предвосхищение сегодняшних аркадных вставок).

Бац! Бам! Бух! Слышите? Это сыплются в обморок лучшие сьерровцы. 1987 год, SCUMM, или Scripting Utility for Maniac Mansion (для какой игры разработана эта система, установить, конечно же, непросто), схема, опередившая свое время на двадцать, если не на тридцать, лет, насильственно изменяет все представления о менеджменте квестовых персонажей. Пиксель-хантинг, каким мы его знаем сегодня (а может, даже и немножечко лучший), рождается. Активные зоны следует выискивать, потому как они наконец-то ОБОЗНАЧЕНЫ. Больше не нужно гадать, чем является это серое скопление пикселей — фонтанчиком с питьевой водой или заходящим на посадку НЛО... И пусть пепельные конгломераты в квестах Рона Гилберта по-прежнему весьма напоминают заходящие на посадку НЛО, — розовым шрифтом в особой строке ясно указано, что перед нами фонтанчик с питьевой водой (к тому же теперь не надо вспоминать, как «фонтанчик с питьевой водой» пишется!).

И, конечно, глаголы. В четырнадцати действиях Maniac Mansion поместилось устройство Вселенной. В природе не существует такого объекта, который нельзя было бы толкнуть, потянуть, отдать, открыть, закрыть, прочитать, пройти, поднять, осмотреть, отпереть (да, это отдельное действие!), применить, включить, выключить или хотя бы починить...

Экран рассечен на две части: слева краткое описание помещения, справа — окно для переговоров с сумасшедшим компьютером...

Трудно сказать, каким чудовищным образом эволюционировала (мутировала) бы адвенчура без изобретения SCUMM. Скажем, Shadow of the Comet (1993 г.) от Infogrames представила альтернативную систему: активная лавкрафтовщина не высвечивается курсором, а соединяется с правым зрачком протагониста пунктирной (!!!) линией (самое смешное, что LucasArts задействовала почти такой же вариант в Grim Fangango и Escape from Monkey Island)... Вы хотели бы, чтобы так выглядели ВСЕ ваши любимые квесты?

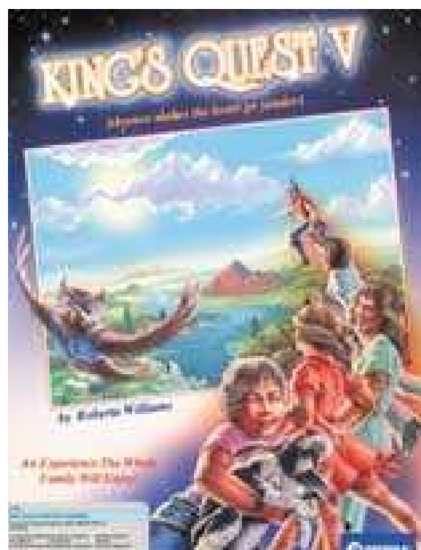
В The Secret of Monkey Island (1990 г.) система Гилберта достигла высшей точки развития: сбалансированные девять глаголов. Тем временем Sierra, силясь утилизовать SCUMM под собственные нужды и не быть при этом обвиненной в плагиате, порождает второе поколение Sierra Control Interface (SCI). (Первое поколение отличалось от хрестоматийного AGI исключительно наличием всплывающего командного окна вместо постоянной командной строки.) 1990 год, King's Quest V, функции гилбертовских глаголов исполняют четыре ПИКТОГРАММЫ (для василия с первой полосы прошлых «писем»: «иконки», вася):



▶The Curse of Monkey Island стал последней игрой LucasArts, использовавшей классический SCUMM. В Grim Fandango сравнительно успешно применен GrimE — управление с клавиатуры, Мэнни автоматически наводится на ближайший активный объект. Пиксель-хантинг с вертолета.

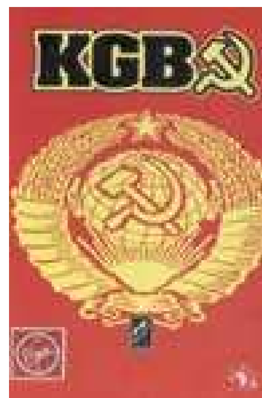


▶KGB. Разумный Курсор, который будет преследовать нас во стольких играх Cryo Interctive, появляется на свет в Ленинграде.



▶King's Quest V, один из лучших в серии. Как ни странно, известен главным образом за свои заслуги в сфере интерфейса, нежели геймплея. Ах, какое прекрасное название — Absence makes the heart go yonder! И возвращение сэра Грэхэма...

миниатюрный грэхэм (как бы ни звали геров KQ, для нас они навсегда останутся сэрами грэхэмами... впрочем, в этом случае перед нами действительно сэр Грэхэм), бодро отмахивающийся ручками; широко раскрытый перепуганный глаз прямиком из фильма Бунуэля и Сальвадора Дали; растопыренные пальцы серийного убийцы; непотребный восклицательный знак, мыльным пузырем лезущий из профиля протагониста. Мило.



Английский приказал долго жить, интерфейс, ура-ура, стал безвозвратно графическим. Но передать смысл жизни пиктограммами труднее, чем глаголами. Если SCUMM стал предметом благоговейного подражания (и в конечном итоге привел к возникновению изящного интерфейса-выкидухи из Full Throttle!), то сьерровский SCI (всего шесть версий) вызвал к жизни огромное число пародий: от Sam and Max Hit The Road (1994-й, дружеское подначивание от LucasArts) до Simon The Sorcerer 2: The Lion, The Wizard and The Wardrobe (1995-й, садистское размазывание по стенке от AdventureSoft). Объектом издевательств стала, конечно же, предательская двусмысленность «иконок», подразумевающих какое угодно безобразие, но только не задуманное создателями невинное действо. Магнит, прилежно цепляющий гвоздь. Рука, трясущая изумрудной погремушкой... Наконец, не широко раскрытый глаз — но натуральное, чуть сплющенное глазное яблоко! И не забудем классическую пиктограмму с изображением полоумного кролика, означающую «натравить Макса на несчастный пиксель!»... Вот они, предтечи отрезанного уха (отвечает, надеюсь, всего лишь за «послушать, что нам скажут») из Jack the Ripper.

Передать смысл жизни пиктограммами труднее, чем глаголами...

Еще одно замечательное изобретение, сделавшее пиксель-хантинг скорострельным, быстрым и яростным (в SCUMM и SCI практиковалась скорее снайперская стрельба одиночными), есть Разумный Курсор (РК). До идеала РК довела Revolution Software (в мягком, как шелк, Beneath a Steel Sky и Broken Sword, не нуждавшемся, кажется, ни в каком управлении вообще), но честь открытия принадлежит Cryo (KGB, 1992 год), а шлифовки — Westwood («Кирандия», с 92-го по 94-й). Главное правило РК гласит: если ты сумел отыскать нужный пиксель, дело сделано. Стандарт сохранился до сего дня. Нет нужды расшифровывать загадочные пиктограммы и примерять многочисленные глаголы... Курсор сам знает, как ему с пикселем договориться. Ежели клик правый и клик левый несут разные функции — это уже чудовищное разнообразие. Следовательно, нужные пиксели, в играх «Сьерры» и «Лукаса» обитавшие на сравнительно открытом месте, стали все глубже уходить в джунгли, что вкупе с выросшими разрешениями и детализацией картинки и привело к превращению пиксель-хантинга в экстремальный вид спорта, игру внутри игры. ◘



Dialup - доступ

NightSurf

неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

$4 new!
неделя

$14 цены! снижены!
месяц

Неограниченный доступ:
00:00 - 09:30
Дополнительный доступ:
09:30 - 19:00 - $1/час
19:00 - 00:00 - $0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:
Почтовый ящик 5 Mb,
домашняя WWW страница



михаил бескакотов



Кроме звезд

Недавно Nintendo обнародовала свою точку зрения на положение дел в нашей любимой индустрии. «За последние годы компьютерные игры стали слишком сложными», — заявили сантехнические гуру в красных кепках. Немногим позже директор индустрии по развитию Джон Кармак признался, что полностью разделяет эту спорную позицию. Но тут, чтобы предотвратить намечающиеся беспорядки и отвлечь внимание, власти отключили более 100 электростанций по всей стране соединенных штатов...

А когда недавно в Далласе, штат Техас, проходило мероприятие QuakeCon 2003, над Adam's Mark Hotel кружили Черные Вертолеты. Они записывали каждое слово сотрудников id Software и были готовы в случае чего сровнять с землей стеклобетонную громадину и — чтобы уж наверняка — весь Техас. Наверху пришли к выводу, что это было бы разумной платой за мировое спокойствие. Ведь заяви id о срочной перекомпиляции DOOM III в несложный скроллер для нового идеологического союзника GameCube, окончательное падение «доу-джонсов» и мировой апокалипсис были бы неизбежны. Однако фатальные откровения были изложены хорошим эзоповым языком, и трагедии удалось избежать. Публика попробовала на вкус мультиплейер DOOM III, померилась затейливо модифицированными компьютерными корпусами и, довольная, разъехалась по домам. QuakeCon 2003 так и не ознаменовал начало конца мировой цивилизации, оставшись при этом самой главной LAN-Party планеты Земля.

По правде говоря, основная, компьютерно-игровая, деятельность Джонни Кармака вовсе не главная причина заинтересованности Людей В Черном. Гениальный программист успешно освоил рынок hi-tech со всеми вытекающими отсюда Ferrari и теперь занят космической подрывной деятельностью. Однако оставим подробности на сладкое, а пока давайте разберемся, чем так примечателен QuakeCon.

В этом году подавали DOOM III под многопользовательским соусом. Максимум — на четыре персоны.

Первый раз мероприятие проходило в 1996 году и представляло собой обыкновенный шабаш фанатов первого Quake, плохо организованный и непосредственно к id не имеющий отношения. Именно шабаш — назвать собрание пятидесяти человек фестивалем или конференцией язык не повернется. Однако последовал неожиданно большой резонанс в прессе — и уже следующий QuakeCon собрал 650 участников, обретя таких видных инфоспонсоров, как Blue's News и GameSpot. В 1999-м мероприятие, до этого кочевавшее по Техасу, подобралось совсем близко к офису id Software, так как проходило в The Mesquite Convention Center. Создатели Quake не смогли устоять и приняли участие в киберспортивной битве (а также ее организации). Надо ли рассказывать, сколь счастлив был техасский Базиль, три дня кряду дырявивший из шотгана своих кумиров?

Среди спонсоров к тому времени уже значились Activision, AMD и ATi Technologies. Пригорно запахло коммерцией. И все же QuakeCon '99 остался в истории благодаря умопомрачительному фан-арту по мотивам Гигера, локальной сети на 500 персон и бесценному духу квейкерского единства. Именно тогда полностью оформилась концепция BYOC (Bring Your Own Computer), от которой за-









▶Джон Кармак (John Carmack), человек, ведущий за собой технический прогресс, и его многозначительная улыбка.

▶Соревнования по моддингу на нынешнем QuakeCon едва не перешагнули порог аморальности: вы имеете счастье наблюдать компьютер, выполненный в виде детского гробика.

▶Нет, это не наш давний любимец Nerf ArenaBlast от Hasbro Interactive. Это восхитивший всех своим дизайном многопользовательский уровень DOOM III.

▶Избитая до смерти WW2-тематика и полумертвый Q3-движок не помешали Call of Duty от никому не известной Infinity Ward оторвать для себя солидную порцию внимания. Medal of Honor будет сбит с трона, пускай и с диким опозданием.

тем отпочковались соревнования по корпусному моддингу. Год 2000-й ознаменовался проведением множества конференций и семинаров, на которых приоткрывалась завеса тайны над будущими проектами id и обсуждалась игродевелоперская кухня. В 2001-м музыку заказывала nvidia, принесшая в щедром клюве 50000 безусловных призовых «президентов». В 2002-м эта цифра удвоилась, и неподалеку от играющего населения уже вовсю зажигали рок-группы и дефилировали умеренно одетые booth babes. Случайный наблюдатель мог заметить, что событие полностью потеряло весь некоммерческий шарм, превратившись в узкоспециализированное подобие E3 с многокилометровым списком серьезных компаний на фасаде. И это было бы ошибкой, ведь на локальных презентациях какой-нибудь Logitech менеджеры в галстуках потрясали указками перед пустой аудиторией. Все внимание посетителей было приковано к старым и новым играм id Software.

Несмотря ни на что, QuakeCon остался последним крупным событием индустрии, принадлежащим в первую очередь игрокам. Обрел статус эдакого игрового Вудстока. Хардкорные квейкеры, фрики в самом лучшем смысле этого слова, ежегодно собираются под флагом великой id, чтобы помериться базуками и раньше других узнать последние подробности о грядущих шедеврах любимого разработчика. В этом году подавали DOOM III под многопользовательским соусом. Максимум — на четыре персоны.

QuakeCon 2003 так и не ознаменовал начало конца мировой цивилизации, оставшись при этом самой главной LAN-Party планеты Земля.

К стенду с игрой желающие выстраивались в очередь. Повезло немногим, однако уже в первый день показа Сеть была переполнена впечатлениями счастливцев. Ни одного негативного отзыва! Говорили разное, но все сходились в одном: в DOOM III самый впечатляющий визуальный ряд за всю историю компьютерных игр. Ведущие конспирологи утверждают, что все опубликованные тексты прошли жесткую редактуру в Activision, и, глядя на два довольно блеклых мультиплейерных скриншота, мы склонны им верить. Вгоняющая в тоску черно-красная палитра, бросающаяся в глаза нехватка полигонов и неряшливый bump-mapping. Чудовищные эффекты выстрелов из плазмагана. Выйти из замешательства помогают рассказы очевидцев о затейливой игре света и тени, впервые реально влияющей на геймплей. Эффект живой, скриншотами не передаваемый в принципе: игрок может разбить одни источники света и отключить другие, прятаться в темных закоулках, затем, заметив на стене движущуюся тень, вылететь из-за угла стрейф-джампом

(да, он работает) и запустить в сторону неприятеля ворох ракет. Или уткнуться тушкой в кучу сваленных уникальным физическим движком ящиков с надписью «.EXE».
То и дело дает о себе знать новая система Pixel-Per-Hit: пули, ракеты и плазма отныне способны отличать вражескую анатомию от воздуха, пролетая аккурат между конечностей и не останавливаясь, встретив воображаемый model-box, что делает ближний бой вдвойне увлекательным. Ну а для совсем уж клинча предусмотрен Berserk Mode, обладающий беспощадным ностальгическим эффектом: прямо как в далеком первом DOOM, игрок видит свой могучий кулак сквозь красную пелену, скорость и мощь увеличивается многократно, а враги могут различить приближающегося берсеркера по неистовому звериному рыку. Из режимов — классический Deathmatch и Last Man Standing.
И... все.
Компания Splash Damage, которую подрядили на разработку многопользовательской составляющей, свою миссию выполнила прилежно, не выпячиваясь, без самодеятельности. Дескать, «сеть» в DOOM III будет, распишитесь. Вот только о революционных новшествах даже не мечтайте. Это завуалированное «просто еще один 3D-шутерный мультиплейер», сказанное в адрес DOOM III, заставляет почувствовать тяжелую грусть.
Все это очень удачно и логично коррелирует с признаниями Кармака о методах разработки AAA-тайтлов: маэстро считает, что радикально новым идеям место в играх попроще, а когда речь идет о многолетнем производственном цикле и миллионах долларов бюджета, лучше идти по проторенной дороге, избегать острых углов и минимизировать все возможные риски. Не хватать звезд с неба. Не слушать жаждущего всего и сразу потребителя и (помните философию Nintendo?) максимально все упрощать. Практическое применение своему видению Кармак не раз пытался найти при создании базовой концепции DOOM III, то и дело предлагая коллегам избавить главного героя от умения приседать и использовать кнопку «use». Номер с приседаниями не прошел, а вот «use» все-таки убрали. Теперь воображение рисует роскошные картины игровых неудобств, связанных с этим экстремальным минимализмом.

Вообще говоря, на QuakeCon 2003 id разоткровенничалась не на шутку. На вопросы об отдыхе от трудов Кармак задирал подбородок и отвечал, словно пионервожатый из советских фильмов: «Я даже не думаю об этом! Производители железа словно сговорились и в один голос намекают, что следующее поколение видеокарт позволит окончательно реализовать наши общие утопические фантазии. Поэтому я уже почти начал разработку нового движка. И он gonna rock». Затем, успокоившись, продолжает: «Также мы можем взяться за менее трудоемкий, побочный проект. Например, переработать модели и текстуры Quake II, поставить проверенный временем игропроцесс на базу графической технологии нового DOOM. И переиздать получившийся ремикс по урезанной вдвое цене. Это направление кажется нам перспективным».
Подключается всегда улыбающийся Тодд Холленсхед (Todd Hollenshead) и задорно развивает тему денег: «Наши недавние переговоры с Warner Brothers прошли успешно, ребята! Можете быть уверены, что фильм по вселенной DOOM обязательно появится на экранах, это только вопрос времени. А вот еще хорошие новости: разработкой DOOM III для Xbox будут заниматься наши новые друзья из Vicarious Visions. Мы держим все под контролем и обещаем, что в телевизоре все будет очень, очень круто!» Давно пытающийся вступить в обсуждение скромняга Тим Виллитс (Tim Willits) пробует сменить тему. Говорит робко, то и дело заикаясь: «Все пришли в восторг от многопользовательского уровня. Он решен в фирменном ключе DOOM III: железо и адская плоть». Но Виллитса никто не слушает, потому что руку снова тянет Кармак: «Есть большая вероятность того, что наша новая игра на моем новом движке не будет иметь ничего общего ни с Wolfenstein, ни с DOOM, ни с Quake. Признаться, мы устали делать сиквелы и уж тем более не хотим давать новую технологию на откуп уже отработанным и надоевшим концепциям. Сейчас в Raven полным ходом идет работа над Quake 4, и такая судьба для наших легендарных серий, кажется, подходит больше всего. Мы же, доделав DOOM III, возьмемся за полностью новый мир. С новыми монстрами, героями и злодеями. И, да... это будет 3D-шутер. id никогда не будет делать, скажем, RTS». Кармак замолкает. Он улыбается. Он выглядит полностью довольным жизнью, умиротворенным человеком, нашедшим какую-то высшую мудрость.
Оживает задумавшийся о чем-то Холленсхед: «Нас часто спрашивают о дате релиза DOOM III. В Activision обычно отвечают «no comments», но я хочу прояснить ситуацию: дело в том, что мы и сами не знаем, когда все будет готово, и совершенно по этому поводу не беспокоимся. Мы уверены, что нашей игре гарантирован успех независимо от даты релиза и монструозных конкурентов. Успех, слышите?» Тут он осекается и добавляет: «А с QuakeCon мы до сих пор не получаем ни копейки. Так-то».

Помимо главной игры id, на QuakeCon присутствовали проекты поскромнее. Рик Джонсон (Rick Johnson) из Raven рассказывал что-то о Quake 4 и его идеологической близости к DOOM III, а сюжетной — к Quake 2. Говорил, что будут средства передвижения. На широкой «плазме» демонстрировали Call of Duty с его вусмерть заасфальтированной скриптами Второй мировой, джипами, эпичностью и в который раз революционным AI. Распахивали открытые пространства Far Cry.
Но пилотам нависших над QuakeCon Черных Вертолетов куда интересней был рассказ Кармака об истинной цели предприятия Armadillo Aerospace, которому он уделяет все свободное от программирования время. Это сообщество технической интеллигенции ставит целью создание аппаратов, позволяющих выводить на околоземную орбиту телекоммуникационное оборудование, по ценам в десятки раз более скромным, чем у главного конкурента — Соединенных Штатов Америки. «Мы хотим сделать звезды доступней, — говорит Кармак. — И игры тоже».

Муми-тролли

В поисках рубина

В игре «Муми-тролли: В поисках рубина» ваш ребенок вместе с Муми-троллями будет искать чудесный камень – Королеву Рубинов – чтобы вернуть радость доброму Волшебнику.

ИгРушКИ

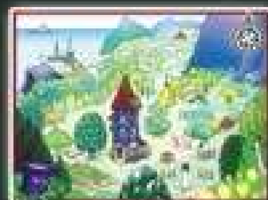
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

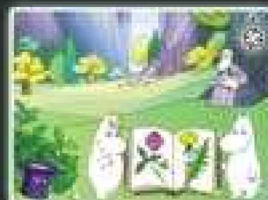
1С

TROll.ru™

для умников и умниц









Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

ашот ахвердян



Черный флаг

Когда болид «Формулы Совсем Один» на полном скаку втарзанивается в бетонное заграждение, мыши со страху прячутся под стол. Смятые колеса дипольными отражателями отправляются отвлекать вспыхнувшее внимание двумерных зрителей, а антикрылья наслаждаются кратким антиполетом. Дорожно-транспортный протокол готовится влепить свое «водитель не справился с управлением», но невредимый водитель, щурясь от бокового ветра, нажимает на кнопку Y — и гонка начинается сначала. Мыши забираются обратно на стол.

Сегодняшние «Формулы» мутировали в нечто, напоминающее не столько автомобили, сколько подземные самолеты, хищные и безжалостные. А иногда хочется, чтобы тебе помахали хвостиком, чтобы машина снова стала другом человека, который все понимает, но все равно странно пахнет. Гонщик переходит от схватки тираннозавров к собачьим бегам.

Автоскачкам класса GT и nGT традиционно уделяется немного внимания: спортивные газеты пишут о них в разделах «все новости одной строкой», телевидение предпочитает их игнорировать, ведь серийные машины, будь они хоть десять раз спортивными, и близко не приближаются к скоростям F1. Хорошие коммерческие GT-игры тоже редки, но не так давно появилась героиня сегодняшнего репортажа, игра GT Racing 2002 — в виде совершенно бесплатного мода (разработчики же кличут ее аддоном, а кто может знать это лучше, чем они?) к прошлогоднему гоночному хиту F1-2002 от Electronic Arts. Энтузиастам, объединившимся в SimBin Development Team (www.simbin.com), оказалось по плечу создать (при немалом содействии ISI, автора F1-2002) один из самых заметных симуляторов сезона 2002-03 гг. и, возможно, лучшую гоночную игру за этот период.

Авто хорошо слушается не только из кокпита, но и «от третьего лица».

Первая приятная ловушка, подстерегающая случайного игрока (неожиданно для самого себя свившего три сотни необходимых мегабайт из всемирной паутинки), — выбор железного коня. Скакуны, любовно воссозданные скульпторами SBDT, один краше другого, к тому же их десятки, точнее, 21 лошадь класса GT и полтора десятка — n-GT. И, безусловно, каждая — самая что ни на есть точная копия реальной машины — от формы кузова и до последней малюсенькой рекламки там, где кончается грива. Разумеется, во время гонки все это великолепие настырно требует жертв, поэтому по сравнению с F1-2002 системные требования определенно возросли, впрочем, не настолько, чтобы сегодня кого-то застать врасплох. К тому же мудрые девелоперы предусмотрели возможность ограничения отображаемых на вашем мониторе болидов — так что видны будут только ближайшие к вам.

Если считать количество моделей машин, то их наберется около десятка: Ferrari 550 Maranello и 360 Modena, Lister Storm, Porsche 993 GT2, 996 Turbo и 996 GT3, Dodge Viper GTS-R, а также Marcos и Lamborghini. Моделируются также различные характеристики шин от четырех производителей (Dunlop, Michelin, Pirelli, Yokohama) — поэтому стоит ответственно отнестись к выбору команды и конкретной машины. Трасс всего 24. Впрочем, ни одной трассы «с нуля» сделано не было — сюда вошли подправленные 17 из F1-2002 плюс 7 доработанных из Superbike 2001. На этом фундаменте возведена целая уйма игровых режимов: три чемпионата (официальный FIA GT, LG Super Racing и Ferrari Challenge), и множество всевозможных одиночных гонок (на автомобилях одной и той же модели и на разных авто). При этом имеющиеся чемпионаты соответствуют реальным прототипам примерно наполовину, и так как многие трассы (скажем, Брно) прежде не моделировались вообще нигде, приходится заменять чем-нибудь из формульного ассортимента. Не такой уж грех перед реальностью — ведь от сезона к сезону набор трасс, входящих в календарь чемпионатов, меняется, и в

AquaNox 2
ОТКРЫТИЕ

Безграничные просторы океана
ждут тебя!







Жанр:
трёхмерный экшен

В безграничном океане ты один на один
с умным и коварным врагом...

Он прячется от тебя, используя ландшафт,
он обходит тебя, пытаясь нанести удар сзади...

Будь умнее и быстрее его!

- *карты размером 16 квадратных километров;*
- *захватывающий и необычный игровой процесс;*
- *эмоциональный и интригующий сюжет;*
- *большой простор для тактических действий;*
- *мощный искусственный интеллект.*







© 2003 **"Massive Development".** © 2003 **"Руссобит Паблишинг".** © 2003 "JoWooD Productions" Software AG .
Издатель "Руссобит Паблишинг". e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru.
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90.





этой ротации участвуют в том числе и привычные по F1 площадки.

▶Черная машина — Lister Storm, возможно, самая лучшая в GT-классе. Без подготовки лучше не садиться.

▶А вот и наши — пока, правда, лишь в n-GT-классе: команда RWS Motorsports, в этом году сменившая фамилию на Yukos-RWS. Интернациональный экипаж в авто #76, и российский в 77-й: Алексей Васильев и Николай "Тот самый" Фоменко.

Помимо типа соревнования вы вольны выбрать, будут ли участвовать в нем только GT- или n-GT-машины, или сразу оба класса. В последнем случае (как и в жизни) n-GT-авто, как более слабые, имеют шансы в лучшем случае обойти какого-нибудь GT-неудачника, а потому ведут и свой собственный зачет. Участие в смешанных соревнованиях на машине n-GT учит смирению и терпению — вы должны, не теряя самообладания, спокойно наблюдать, как ваш Ferrari 360 легко обгоняют Lister'ы, Viper'ы... Кстати, местные маршалы очень строго следят за поведением гонщиков: если получивший синий флаг не уступит дорогу в течение буквально десятка секунд, следует флаг черный (stop and go). Жестоко, но, наверное, справедливо.

Самое сильное впечатление во время игры производит функционирование подвески. Раллийные симуляторы обычно не балуют серьезным подходом к этому аспекту, а в F1 в силу специфики болида работа подвески во время гонки практически не видна, напоминая о себе только при разглядывании графиков телеметрии. К счастью, в составе SBDT оказался инженер, реально трудившийся над настройкой подвески в GT-гонках, поэтому этой части было оказано должное внимание, к тому же выяснилось, что движок F1-2002 позволяет моделировать различную геометрию подвески (а она отличается от модели к модели), что, разумеется, оказывает изрядное влияние на поведение машины, а значит, и ее настройку. Опять же, тем осторожнее приходится выбирать себе машину...

Стартовать в гонке надо тоже очень нежно. Во-первых, машин тут больше, чем в F1, и свалку на старте они устраивают куда чаще. Во-вторых, в силу моделирования температурных режимов тормоза входят в рабочий режим через круг, а шины — через два (прогревочного же круга здесь нет, в отличие от, например, чудесного NASCAR Racing 2003). Словом, вначале и тормоза толком не тормозят, и шины не держат. Да и заманчивая возможность проходить некоторые повороты по-раллийному, с управляемым заносом (хоть и не очень простая в исполнении, но возможная), весьма скоро приводит к тому же результату с нетормозящими тормозами и скользящими шинами. А Viper'ы, заметьте, вас все обходят и обходят, — либо GT, либо синие флаги. При этом начинать игру лучше именно с n-GT-машин — они много проще в управлении. Кстати, авто хорошо слушается не только из кокпита, но и «от третьего лица», а ведь в редком симуляторе такой вид удобен.

В GT Racing 2002 перешли и лучшие черты F1-2002. Тут и адаптированная под особенности представленных машин телеметрия (а в этих двух играх самая лучшая телеметрия за всю историю гоночных игр); и образцовый искусственный интеллект (к сожалению, изрядно подпорченный в недавней F1 Challenge, что стало очень неприятным сюрпризом); но главное — наконец-то объектом очень качественного симулятора стали машины, обычно отдаваемые на откуп откровенным аркадам. Перед нами хорошая, живая, интересная игра, к тому же совершенно бесплатная.

Сегодня будущее гоночных игр выглядит несколько туманно. После выпуска триумфальной NASCAR Racing Season 2003 команда Papyrus (создавшая легендарный Grand Prix Legends, до сих пор считающийся эталоном автогонок) объявила о своем устранении от NASCAR-проектов. Также стало известно, что симуляторов «Формулы-1» не будут делать ни Джефф Крэммонд, ни EA, а лицензия на F1 переходит к Sony, от которой ждать автосимов не приходится. И вот на этом мрачном фоне вдруг выяснилось, что наша героиня, SimBin Development Team, полноценно вступает в игровой бизнес, начав разработку настоящей коммерческой гонки, заручившись поддержкой FIA GT и команды Roos Optima Racing. Что ж, оставайтесь с нами, оставайтесь как мы, оставайтесь лучше нас.

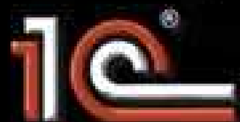
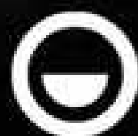
P.S. Внимание! Главных героев этого материала вы найдете на .EXE DVD в корневой директории, в папке Ashot Akhverdian.

Вампиры

кровавая и шокирующая история






Idol


snowball.ru
ураганные боевики

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

Здесь будет

Путешествия по онлайновым губерниям сильно напоминают цирковые гастроли: приехал, пять раз крикнул «А-а-антракт!», напился, упал лицом в лужу, зарегистрировал бренность и стер все к чертовой матери. Зато первые полчаса полны куража и детских восторгов по поводу лихо погрызшей вас стаи крысаков или NPC Телля, умудрившегося засветить в героический лоб вот таким бревном с расстояния в три Швейцарии.

Пресыщение, разумеется, неизбежно. Молодые творцы виртуального бытия отлично осведомлены о проблеме и растягивают драматическую развязку до неприличного предела рогатки обыкновенной: чем шире рассупонивается резинка, тем дальше от игры улетает клиент. В переводе с древнегреческого сие означает, что, миновав все круги MMORPG Shadowbane (www.shadowbane.com, Wolfpack Studios/Ubi Soft), вы будете не один год обтекать преобильным конденсатом при одной мысли о возвращении.
Shadowbane шествует по главной площади вашего населенного пункта под заманчивым транспарантом «Для камарадос, которые не». В первых строчках краткого листинга «не» вы обнаружите: «не наигрались в Everquest», «не чают жизни без хорошего харассмента», «не жела-ют ЖИТЬ – эх! – по-другому».
В среде профессионалов (подвал, камин, кожаные диваны, сигары) игру называют «old school с бонусом». То есть до призового фонда вам придется копать по-старому-доброму, проверенным репетивным геймплеем, включающим в себя минимум мозговых инвестиций и много, очень много монотонного мозгоочистительного процесса.

Воспитанию твердого, по-вульфпэковски нордического нрава также способствуют потери драгоценных XP-очков.

Как и любая хорошая мамаша, Shadowbane тщательно пасет молодняк, разделяя будущих героев на грудничков, ползунков, сосунков и, наконец, пушечную МЯСОКРОВИЩУ. Свежую партию алчущих хорошего ролевого deathmatch в первую очередь запирают на крохотном островке, где никакого PvP (Player versus Player) в глаза не видели. Попытка свободолюбивого .EXE-журналюги первым же темным вечером покинуть предел ясельного допра вплавь и бегом потерпела унизительный крах: герой-побегаец был растерзан неизвестной миру кровожадной животной породой после утомительного полуторачасового марафона. За все время отважного, но глуповатого порыва на пути носителя свежих идей не встретилось ни одного единомышленника.
Думать не надо. Ни в коем разе. Нини. Тупо ломитесь напролом, как и предписывают авторы: дела немедленно пойдут в гору. Например, не стоит забредать далеко от родного города, иначе вы между делом обнаружите постыдную неявку монстров уже на пятой минуте бодрящей прогулки. Shadowbane вам все же не Everquest или Asheron's Call, здесь будет обалденный PvP, а пока его нет, сидите на цепи и не скулите. К тому же вам делают одолжение: вплоть до десятого уровня в классе ваша смерть никак не наказывается. Потеря шмоток и денег не в счет – это пустяки.

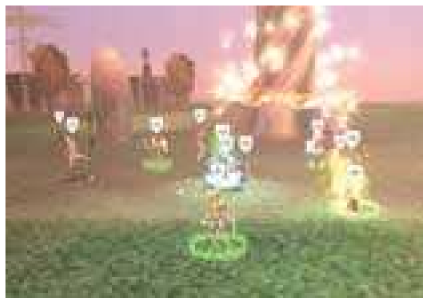
Да, Wolfpack Studios действительно постаралась и наштамповала дикую гору профессий. Начиная великое приключение в простом классе (воин, маг, вор, медик), игрок выбирает специализацию, достигнув десятого уровня, а затем корректирует выбор на двадцатом. Процесс повышения квалификации насильственный, как и все в Shadowbane: вы просто перестаете набирать experience-очки и подниматься в уровнях, пока не слетаете на базу и не перекуетесь в кого-нибудь еще.
Вместе с кучей новых умений первый же апгрейд приносит герою долгожданные штрафы за гибель: возрожденный персонаж в течение нескольких минут не способен драться и использовать магию, только икает. Правильно, Wolfpack, бей этих недоносков больно, слабакам здесь не место! Здесь, блн, будет PvP! Воспитанию твердого, по-вульфпэковски нордического нрава также способствуют потери драгоценных XP-очков.
К двадцатому уровню путь из грудничков в сосунки наконец закончен, и вас эвакуируют с безопасного островного удела прямо в гущу насилия, оскорбительного поведения и виртуального терроризма. Viva le PvP! Еще

PvP











▶Каждая гильдия начинает выращивать собственный город с Древа Жизни. Старается, созидает. А потом приходит сотня-другая парней и низводит селение до сырой землицы.

▶Маги в Shadowbane зачастую оказываются более эффективными, нежели файтеры. Ну что такое «13»?..

▶«Питомцев» удобно держать между зверем и собственной обожаемой тушкой. Так безопаснее.

▶Шесть группировок — это уже перебор. Побоище начинает приобретать масштабы хорошей RTS.

с десяток уровней тельце игрока сможет расплющить каждый ненароком чихнувший или оступившийся, не говоря уже о монстрах, избиение которых придется продолжать денно и нощно во имя классового роста, теперь уже довольно медленного и мучительного соло, но вполне терпимого в группах.

Авторы Shadowbane, очевидно, начитавшись «Государства» Платона, решили, что женщины и experience в группах должны быть общими. Жаловаться грех: теперь игроки образуют огромные армии прямо в стартовом городе, а потом разбредаются маленькими группами (или даже в одиночку) охотиться, о свежеприобретенных соратниках далее не вспоминая. Почему? Очки опыта вовсе не делятся между всей группой поровну, но даруются каждому участнику предприятия в полной мере, как будто зверя убил он один, лично, а вовсе не запарковал персонаж в кустах и не ушел клубиться на всю ночь. Чуденько!

Авторы Shadowbane, очевидно, начитавшись «Государства» Платона, решили, что женщины и experience в группах должны быть общими.

Но, постойте, наверное, к уровню с порядковым номером «30+» некоторым уже надоедает «охотиться», то есть 1) ждать respawn'a монстра; 2) включать автоматический режим боя; 3) повторять шаги 1 и 2 до странного горьковатого вкуса на губах? Так и есть, навязло по самое нехочу. К 36 уровню игра вновь вспоминает о своих воспитательных функциях и исторгает персонажей из чрева компьютерных гильдий, а ведь вы автоматически приписаны к той или иной группировке с самого начала, с детства. Что делать? Искать частную, организованную самими игроками гильдию, просить убежища и участвовать в межфракционных побоищах, включающих в повестку дня убиение вражеских бойцов, разрушение зданий, использование тяжелых метательных и прочих осадных механизмов, а также многие другие виды медиевального досуга. На деле — та же охота на монстров, только затянутая многочасовым сбором войск, сложными маневрами, диким лагом. И все ради воссоздания завалящей боевой сцены из последнего «Властелина Ко».

Настоящая же битва разыгрывается на поле геймплея: сокровищница умений, спеллов и разночинных классов, сложная дипломатия и тактика межфракционных сражений против средневековой по качеству графики, жуткого лага и депрессивной повторяемости игрового процесса. Кто победит? А откуда мы знаем? Ходят слухи, что скоро придет Everquest II и, словно лесник из притчи, выгонит всех посторонних из MMORPG-леса. Подробнее об этом — в нынешней теме номера.



олег хажинский



Очертания будущего

Можете ли вы заставить себя играть ровно два часа в день с пятиминутными перерывами на физическую зарядку каждые полчаса? Да, если вы робот. Или если за вашей спиной в стойке киба-дачи нависает родная бабушка, в прошлом тренер юношеской сборной СССР по дельтапланеризму.

Во всех прочих случаях мы играем до полного физического истощения, пока не осточертеет, пока игра, как вражеская территория, не будет захвачена полностью — от границы до границы. Все верно: любимому делу нужно отдаваться без остатка. Но нельзя ли немного растянуть удовольствие? Сегодня мы будем искать варианты.

Все верно: любимому делу нужно отдаваться без остатка. Но нельзя ли немного растянуть удовольствие? Сегодня мы будем искать варианты.

Вот какой, на мой мутный и слегка косоватый взгляд, должна быть игра будущего. Она должна быть, понятное дело, огромной, непостижимой и бесконечной, как пустыня Гоби огненным солнечным днем. Изучить все ее правила и тонкости до конца не сможет ни один смертный. Еще и потому, что правила и тонкости будут постепенно меняться — ведь над игрой работает целый научно-исследовательский институт, полный не специалистов — зверей.
Далее, игра должна жить постоянно, день и ночь — независимо от того, играем мы в нее или нет. Игра должна быть доступна через Интернет — из любой точки глобуса. Из дома — в мягком кресле, из офиса — под пристальным наблюдением начальника, из Интернет-кафе на набережной Валетты, на пароходе, в поезде и самолете — через мобильный телефон или карманный компьютер.
И вот еще важная деталь: игра не должна отнимать много времени. Она не должна требовать от игрока активных физических действий. Если мы пропадем на неделю — не должно случиться катастрофы или разорения. Мы хотим оперативно изучить ситуацию, раздать ценные указания и вернуться к обычной жизнедеятельности, уверенные в том, что если что — придет SMS.
Главное же — игра должна быть безумно интересной. Она должна занимать наши мысли и чувства — пусть самым краешком, но все время находиться в сфере внимания: «а как там, а что там, а что если». Ну вот, скажет вася с первой полосы «прошлых писем», снова бля умное бля в сортире бля по прямому. А вот и нет, васенька, ты лучше туалетной! Оказывается, описанная мной игра уже существует, причем не в единственном экземпляре. Конечно, есть еще пространство для роста, но в целом... очень мило.

Практически сразу, без сопротивления, нам сдалась стратегическая (экономическая, тактическая, ролевая) игра FaitH (www.divinequest.net/faith), вышедшая из-под пера компании Divine Quest. Впрочем, нет, прошедшее время в данном случае неуместно — игра ВЫХОДИТ из-под пера Divine Quest постоянно, в режиме реального времени. Красиво, качественно, небанально, по-взрослому (18+), не для васи. Каждые три месяца разработчики нажимают где-то в недрах игры большую кнопку Reset, давая старт новой эре (надо бы писать с большой буквы, да лень). Вместе с новой эрой приходят новые правила, новые персонажи, новые сюжетные ходы. На дворе, к вашему сведению, уже пятая. Эра.
Что за крокодил? Заходите на сайт, регистрируетесь, загружаете немудреный «клиент» и начинаете играть в окне браузера. Первые две недели — бесплатно. Потом за деньги, но не очень большие.
Внутри — бесконечность. Игрок получает в свое полное распоряжение целую провинцию большого Королевства. Здесь он царь и бог — помыкает

Вы потеряли свою память. Вы даже не знаете, кто вы.
Но *они* знают, поэтому хотят вашей смерти...
Однако они даже не представляют себе,
кого они пытаются остановить.

Вспомнить всё
Chaser

"Эта игра подарит немало неожиданно волнующих минут"
- Game.EXE, №8 2003. Итоговый рейтинг: 4,4/5.











©2003 Cauldron. ©2003 JoWood Productions. Издатель Руссобит Паблишинг.
E-mail: office@russobit-m.ru. Адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.
Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.







▶ FaitH отличает исключительная для почти любительского проекта графика. Взгляните только на оформление онлайн-мануала.

▶ Каким образом разработчикам удалось совместить в одной игре стратегию, варгейм, экономический симулятор и РПГ? Ответ хранится в бездонных пучинах Интернета.

▶ SimCountry очень близка к «идеальной игре»: невероятный объем информации, сложнейшие правила, тысячи игроков. И всего за 10 минут в день.

крестьянами, ведет строительство, кует кадры, наращивает военную мощь, якшается с подозрительными магами, договаривается с церковью. Что интересно — отнюдь не в одиночестве. Вместе с ним, бок о бок, живут и работают до 14 других феодалов со своими провинциями, которые все вместе и образуют Королевство. За границами которого находятся другие страны — с другими провинциями, управляемыми другими игроками. Одновременно в FaitH играют несколько сот человек — представляете себе масштабы?

Что же получается, товарищи, мы снова говорим о еще одной богомерзкой MMORPG? Вовсе нет. Внутриигровая неделя равняется 12 часам реального времени. Одно здание, скажем, строится десять местных дней. Бегать по лесу и рубить топором животных не надо. Издалека FaitH вообще не похожа не игру. Вы отдаете распоряжение и можете смело выключать компьютер — крестьянам понадобится вечер и вся ночь, чтобы выполнить ваш приказ. Разработчики утверждают, что FaitH потребует от 20 до 40 минут нашего внимания в день, чтобы оставаться «на плаву».

Большое количество участников создает прекрасную почву для утонченной дипломатической игры. Сортатники в пределах Королевства поддерживают друг друга и стараются избегать конфликтов, насколько это возможно. В отношениях с соседями нет никаких преград — предательство, ложь, фальсификация, массированные боевые действия, наемные убийцы, магические атаки, все что угодно. Лишь за несколько недель до конца очередной эры авторы раскрывают ЦЕЛЬ игры. Цель может оказаться какой угодно: совместными силами низвергнуть с местного Олимпа могущественного бога, выжить в мясорубке free-for-all... кто знает... Если интересно, полистайте онлайн-документацию к игре: www.dragonclawstudio.com/faith/manual.

Вы отдаете распоряжение и можете смело выключать компьютер — крестьянам понадобится вечер и вся ночь, чтобы выполнить ваш приказ.

Стоит нам чуть понизить планку требовательности, в комнате становится тесно от всевозможных RTS-клонов. Среди них крепким боровиком возвышается Artifact! от Samu Games (www.samugames.com/artifact) — классическая многопользовательская RTS без кнопки «выключить». Начинается игра вполне себе чинно: заходим в «лобби», выбираем партию, подключаемся, далее веками отточенный ритуал: крестьяне рубят лес и добывают каменья, в городе высятся кузни, бараки, школы и лекарни. Армия встает на охрану рубежей, и вот уже готов ударный отряд для атаки ближайшего соперника, как вдруг... бабушка-дельтапланеристка зовет вас ужинать. И сегодня, между прочим, вареники с вишней. Любите? То-то.

Вы покидаете игру, однако игра покидать вас не собирается. Город остается, армия на его рубежах все также проверяет документы у всех подозрительных лиц, крестьяне крестьянят, фермы и заводы производят положенное... и если вдруг кто-то из активных противников решит вас атаковать — бой все равно будет принят. Временно и. ваши о. искусственными интеллектом.

Партия в Artifact! длится в среднем около недели. Ни один, даже самый фанатично настроенный стратег не сможет обойтись без технических перерывов на сон и прием физиологического раствора через трубочку. Новые правила рождают интересные стратегические решения: города окружаются монструозными трехслойными оборонительными сооружениями — чтобы атакующим было чем заняться, пока владелец замка просиживает штаны в аудитории.

Кроме того, особенную важность приобретает дипломатическая игра: союзники присмотрят за вашим хозяйством, пока вы находитесь «оффлайн», помогут материально — кто ресурсами, кто военной техникой. Цель игры — найти и собрать восемь Артефактов. Эта задача, кстати, едва ли по силам оди-

ДЕЛО_13



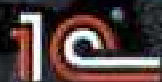


Пять лет назад в небольшом прибалтийском городке прошла череда жестоких убийств: полиция оказалась беспомощна перед таинственным преступником, закончился кошмар так же внезапно, как и начался, и никто так и не узнал, кто оказался убийцей. Этой осенью он вернулся. Вам, новому шефу полиции, предстоит раскрыть эту кровавую тайну и предотвратить новые убийства.



- Один из этих горожан – серийный убийца
- Два взмаха ножом оборвут чью-то жизнь
- Трое подозреваемых сознаются в убийствах
- Четыре следователя пойдут по следу жестокого преступника
- Дело завершится одной из трех неожиданных развязок

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

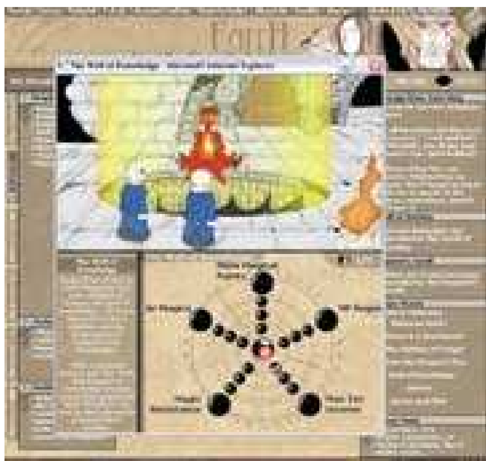






snowball.ru
технологии творчества

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru



▶ **Особенная гордость разработчиков FaitH — магическая система и патентованный пантеон божеств.**

ночке — сказочная страна Artifact! велика, а отступать по-прежнему некуда.

Если сказочный «сеттинг» набил угрожающих масштабов оскомину, вот вам настоящий монстр — SimCountry (www.SimCountry.com). Шесть двухпроцессорных серверов Dell под управлением Linux с RAID-массивом 4x18 Гбайт день и ночь крутят свои электронные жернова, перемалывая таблицы с цифрами. На четырех серверах — четыре разных планеты. Один используется администраторами для неведомых простым смертным целей. Еще один копит архивную информацию — слой за слоем. На каждой планете — несколько континентов, от четырех до шести тысяч стран и около тысячи зарегистрированных мультинациональных корпораций, объединяющих двести тысяч крупных компаний. В каждой работают от двадцати до ста тысяч виртуальных трудящих, кующих свыше 200 продуктов народного потребления. Чего для?

А того, чтобы девять тысяч настоящих людей, жителей одной с вами планеты на букву З., в возрасте от 10 до 80, преимущественно «штатников», могли ежедневно хотя бы на десять минут ощутить себя президентом целой страны или CEO мегакорпорации. Что за безумный эксперимент проводит базирующаяся в Нидерландах компания W3Creative (W3Creative.com) — не ясно. Известно только, что по итогам каждого месяца тридцать топовых игроков получают денежные призы (от $3 до $160). Доступ в пространства SimCountry между тем ничего не стоит. Лишь один мир из четырех — The Golden World — требует символические пять долларов за право вершить судьбы миллионов.

...по итогам каждого месяца тридцать топовых игроков получают денежные призы — от $3 до $160. Доступ в пространства SimCountry между тем ничего не стоит.

Какие груши можно околачивать в SimCountry? Любые, включая бергамотные, но — в титанических масштабах. Игрок становится президентом страны или мультинациональной корпорации, никак не меньше. Стран и корпораций в игре столько, что хватит всем желающим. В отсутствие желающих управлением занимаются «автоматические системы». Они же готовы помогать новым пользователям, выполняя большинство рутинных операций, расчищая пространство и время для принятия стратегических решений.

В качестве лидера нации и отца народов игроку приходится в основном сводить концы с концами, распределяя бюджетные деньги на развитие промышленности, образования, медицины, транспорта, обороны и пр. Он же заключает военные и экономические альянсы, владеет вопросами войны и мира, ведет боевые действия и завоевывает одно за другим сопредельные гос-ва.

Исполнительные директора корпораций озабочены совсем другими делами, успех или неуспех которых, по удивительному стечению обстоятельств, зависит от того, что творят правители стран. Круговорот товаров и денег в каждом мире рассчитывается на основе довольно сложной экономической модели — и обновляется каждые 12 часов.

Для того чтобы оценить ситуацию в стране и подвинуть на пару делений кое-какие рычаги, достаточно около десяти минут в день. Разработчики уверяют, что даже если появляться в SimCountry на 15 минут в неделю — можно вести бизнес вполне успешно. Другое дело, что многие игроки добровольно проводят в игре значительно больше времени. «Они изучают положение в мире, налаживают политические и деловые контакты с другими игроками и размышляют над стратегией дальнейших шагов. SimCountry — это не та игра, которую вы можете завершить за один вечер...» Если бы вы знали, господа из W3Creative, как это славно! ■



▶ **Среди наших сегодняшних гостей Artifact! — игра самая простая и самая скоротечная. Одна партия занимает все-го-то неделю.**



Лейпдон

Говорят, до художника Тернера в Лондоне не было туманов, до маринистской победы над Армадой — Трафальгарской площади, а до ECTS — ни единой приличной выставки. Врут, конечно.
Который год подряд флагман европейской экспопромышленности мечется по столице столиц с больными глазами и выпростанным языком. Выставке некомфортно. Выставку мутит. Капитан предприятия вдруг бросает свое детище в масляные воды района Docklands, лондонского Новокосино, куда три часа тьюбом, а затем плотами, вниз по течению стоков. Корабль подло оставляют офицеры Activision, Vivendi и Ко. Ведомые боцманом Electronic Arts и ее волшебным EA Play, издатели-мэйджоры провоцируют феодальную раздробленность стендов и выставляются каждый в собственном помещении, отдельно от приползшей обратно в благословенные уделы Earl's Court ECTS.
Наконец, несчастную добивают новости о пиратствующих кайзерах, порт приписки Лейпциг: на европейском подиуме светит форменными шортами немецкая Games Convention, молодая и наглая, оттягивая последних посетителей благородного Лондонского саммита посулами биер, дер гут таймз, фройляйн и тотального дас гамез апгемахта. С полным отчетом о бесчинствах аламанцев, как некогда именовали себя нынешние бюргеры, выступает герр Барышников-Металлургический...



Иситиесть

Александр Вершинин,
фото автора

...А на мою скромную долю остается утверждение: ECTeSmь. Англичане крутанулись волчком, продали души черту масскульта с приставочным лицом и развели кишащую просветленными подсвинками PlayStation Experience, куда по два раза подряд сходил всякий лондонский джентльмен в возрасте от пяти до шестнадцати. А на задворках телеигрового капища, в темном и относительно тихом углу выставочного комплекса Earl's Court, спокойно состоялась ECTS 2003. Без помпы, без селебрити. Просто игры, как они есть, без посредников.

Синий, уродливый, справедливый

drake
www.idolfx.se/drake.html
жанр: загробный шутер
разработчик: idol fx (www.idolfx.se)
издатель: majesco (www.majescogames.com)
дата выхода: ноябрь 2003 г.

Начать хочется именно с Drake, хотя видимых на то причин придумать не удается. Ну разве что очаровательная глупость проекта, чей пресс-релиз нараспев и без запинки декламирует: «...экшен-шутер характера яростного и мстительно-брутального Джон Ву боевик полный адреналинового сока как в «Матрице» посреди Гонконга стилизованного под неоново-готический «Бэтмен» Тима Бертона». После такого силлогизма тянет длинно сплюнуть на мостовую желтое и вязкое, пошурудить грязным ногтем в зубе мудрости и многозначительно взорвать «беломорину».

При этом виновник филологического апокалипсиса прост и невинен, как ясноглазый агнец с полотна Леонардо. Правда, под легким макияжем: подбородок что твой кирзач, морда синюшная, угрюмая, черный волос под пудовым слоем геля «мокрый асфальт», озера хны вокруг глаз, на тощей безволосой груди многоколорная тату на зависть всем Осборнам. La bella! Особенно в черном плаще из двух криво сшитых полигонов и с огромными пистолетами-слонобойками в обеих руках. Красавчик именуется Дрейком, и у него есть веское оправдание быть синим и, местами, черным — ибо срулил со склада мертвых спецназовцев. Сюжета ради весь отряд Дрейка, скромные и набожные профессионалы из 99 Dragons, были безжалостно истреблены анонимными злоумышленниками. И вот мучеников прибрал к рукам боженька, всех, кроме Дрейка. Которого развернул у сияющих врат с напутствием: «Иди и накроши этих пудозвонов, оторви им кадницы!». Так и сказал, да.

Делать нечего, надо рвать... гм... кадницы. Графически Drake подозрительно смахивает на XIII от Ubi Soft, хотя дрейковалятели из Idol FX ежечасно присягают на кармане: мол, наша технология называется «rim light texturing», а их «cel-shading». Чувствуете разницу, полиглоты? Отличия действительно есть, но чисто осязательные, объективно данные нам в ощущениях. XIII находится в серьезном беловоротничковом углу компьютерно-комиксного ринга, тогда как в противоположном ему шаржево-гамадриловом загоне громко ухает и корчит рожи Drake. Ужимки местного геймплея совсем не обидны: пусть легковесны, зато увлекательны. Дрейк без устали палит с двух рук, скачет по стенам, как Принц (о котором ниже), притормаживает и останавливает время, как Принц, а также глотает души поверженных — прямо как Принц.

Бессовестные скандинавы из Idol FX, кажется, подчистую выпотрошили идейную сокровищницу Ubi Soft, но это можно заметить лишь глубоко задумавшись об основных геймплей-вехах. А Drake к работе головой не располагает, нет, сэр. Игра педалирует активное использование обеих кнопочек мыши, отвечающих за каждую из, слава богу, двух рук героя. Причем если правая длань пожизненно обвенчана с пистолетом, то левая тем временем шаловливо хватает что попало: револьверы, «Узи», автоматы и прочую милитаристскую гадость. Отчего все только выигрывают, шум и гам — на весь экран, а сам Дрейк то и дело воспаряет к небесам, по-суперменски останавливает земшарик и осушает пистолетно-пулеметные магазины с нечеловеческим проворством и завидным пафосом. Добрые девяносто процентов пафоса поручены прямоугольным полам положенного герою уайтэрповского плаща. И они справляются.

Выставочное путешествие Дрейка проходит по верхушкам неопознанных небоскребов, сквозь красивые готические окна офисов и тела врагов, целить в которые, кстати, не так уж и просто (что для экшена редкость). В помощь косоглазым и криворуким — уздечка на старике Хро-

Drake.





Prince of Persia: Sands of Time.



Выставочные боссы взяли за правило давать приют сумасшедшим ученым. Ведь те периодически что-то изобретают...

Gladiator: Sword of Vengeance.





носе. Кроме того, Дрейк демонстрирует неплохую осведомленность в делах Макса Финиковича Пейна, умеет взмыть прыткой серной на стену или другой неодушевленный предмет, затем упасть спиной и в полете строчить остервенело обоюдостволо. Выглядит мило, играть обязательно!

Сага о настоящем упыре Дрейке заканчивается в спартанских стенах морга, у чьих-то корявых ступней с табличкой на большом пальце, мы же отправляемся навстречу многажды упомянутому Принцу, Пескам Времени и французской Ubi Soft.

Скарамуш — суперзвезда

prince of persia: sands of time
www.prince-of-persia.com
жанр: принц в шоколаде
разработчик: ubi soft montreal (www.ubisoft.com)
издатель: ubi soft (www.ubi.com)
дата выхода: ноябрь 2003 г.

Пожалуйста, оторвитесь от месмеризирующих спортивных эманаций шестой кнопки телевизора и обратите взор на хедлайнера Ubi Soft, Prince of Persia. Здесь не хуже. Он похож на Джастина Тимберлейка, атлетичен, знатен, знаменит, видимо, богат. Все суперб, вот только эта паскудная личина Джастина Тимберлейка… Помимо столь оскорбительной внешности (постыдный конфуз, всплывший в самый последний момент) Принцу пожизненно не везет с двумя обязательными персонажами страны тысячи плюс ночей: визирем и принцессой. Первый всегда негодяй, вторую неугомонно похищают. Подобная дребедень длится всю монаршую жизнь и не позволяет правителю порулить отчизной хотя бы часок, принуждая к бесконечным подтягиваниям и отжиманиям, а теперь и беготне по стенам. А знаете, как он крутит «солнышко»! Подпрыгивает, вытягивается стрелой и вцепляется в очередной флагшток хваткой циркового акробата. Стальной стержень со стоном прогибается, но ведомый самой кинетической из энергий Принц умницей делает триста шестьдесят, выписывает пару сосредоточенных кувырков в воздухе и со смачным гуком толпы зевак у монитора кончиками пальцев хватает край каменной стены. Понимаете, секрет в том, как он это делает. В анимации.

Невероятная пластика Принца уже заслужила ему мировое признание, Sands of Time лишь подтверждает правомочность обладания подобной славой. Ступая по узкой стене, Принц не идет, но балансирует, аккуратно располагая ступни на одной прямой и помогая удержать равновесие руками. Халатность, отклонение в сторону (вечное спасибо игроку), заставляет вельможного циркача стремительно развернуться, сгруппироваться в смешное четвероногое животное и повиснуть на краю пропасти. Ухватив спасительный камень кладки после длинного прыжка, Принц забавно сучит ножками в попытке поскорее забраться наверх. Эффект использования грандиозного банка разноликих анимаций налицо: Принц оживает. Нет — живет!

Стиль его борьбы напоминает артхаусную смесь капуэро и приемов Королевской английской школы фехтования. Наш герой грациозно гарцует между голубоватыми евнухами и зеленоватыми танцовщицами, умудряясь нанести феноменальное количество ударов в единицу времени. Самый главный и красивый трюк, которого еще не было на E3: пробежка по обескураженному врагу. В мгновение ока Принц взбирается вверх по верзиле-противнику, встает ему на плечи (натурально!), отталкивается, наворачивает сальто и вводит меч или нож в спину огорошенного подобной наглостью соперника — все в едином текучем па. «Kill Bill»? Трибуны рукоплещут.

Само собой, не все идеально. Повторяющаяся анимация подъема после опрокидывающего Принца удара быстро приедается даже на выставочном рандеву, а о разнообразии оружия приходится лишь мечтать. Пять видов мечей — и все! Апгрейд до каждого из них насильствен и обжалованию не подлежит, такова коллективная воля сценаристов. И, пожалуйста, не забывайте вытаскивать души оппортунистов зажатым во второй руке вспомогательным волшебным ножом, иначе сатрапы, палачи, душегубы будут и дальше беззастенчиво реинкарнироваться а-ля Boris the Bullet Dodger под возмущенные вопли Принца: «Я же тебя, заразу, уже убил! You, lucky bastard!». Все с оксфордским прононсом, вестимо.

Следуя неписаным традициям, авторы четвертого по счету «Принца Персидского» вновь не собираются разводить зоосад, противопоставляя герою в основном человеческих соперников. Против его высочества выступят лишь три осатаневших отщепенца животного царства: птицы, летучие мыши и скарабеи. Выставочное демо с удовольствием демонстрировало первых, огромных величественных ибисов, с длинными когтями и изогнутыми на манер сабли клювами. Излюбленным развлечением пернатых остаются флибустьерские налеты на отчаянно балансирующего на краю бездны Принца. Подлые, беспардонные, беспринципные твари!.. Обслуживающий персонал стенда Ubi с плохо скрываемой свирепостью рассказывает и о летучих мышах, маленьких, но многочисленных и кровожадных. Банды в пятнадцать одновременно воспаривших грызунов не обещают ничего позитивного нашему высочеству.

Что же противопоставит басурману Принц? Королевский пиар-отдел распространил среди журналистов брошюру с перечислением сверхъестественных способностей царственного атлета. Их ровно пять, считайте: Slow-mo, Rewind Time, Freeze Enemies, Fast Forward Time, The Vision. На вопрос о качественных отличиях пункта первого от четвертого безымянный раб Ubi-стенда объясняет, что в «слоу-мо» удобнее выполнять высокоточную работу — прыжки через ловушки и бег по стенам, а «быстрая перемотка» наделяет Принца умением отвесить всем окрестным сестрам по таким висюлькам и в таком количестве, что мама-не-горюй. И застенчиво сознается: «Вот только управлять быстроперематываемым Принцем сложновато!» Последний же талант в оглашенном списке есть не что иное, как краткое обозрение самых пикантных моментов подгружаемого уровня: наимерзейших ловушек, наизлобнейших боссов и прочих скабрезных радостей, за

Первая стратегия о Первой мировой

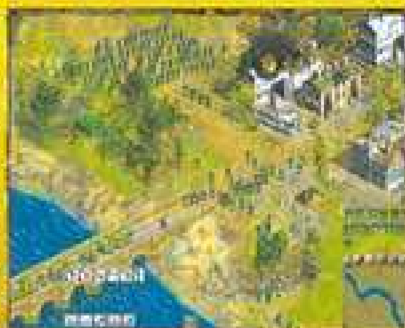
Антанта

Прими участие
в конкурсах по "Антанте"
на http://www.buka.ru/competition
Призы - оптические мыши Logitech!
Информацию по "Антанте" смотри на www.entente.net









Особенности игры:

- Исторически достоверные изображения солдат и техники Первой мировой войны, сделанные по реальным архивным данным;
- До 80 000 юнитов на карте;
- Возможность повлиять на известные и малоизвестные исторические сражения;
- Разветвленная система апгрейдов;
- Экономический и военный советники;
- Высоко детализированные трехмерные ландшафты;
- Музей военной техники времен Первой мировой войны;
- Сетевая игра по локальной сети и интернет до 8 человек.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru







Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

которые мы и обожаем настоящего, интеллигентного Prince of Persia. А КРОВИЩА? Ее оставим мясникам. Гладиаторам, например.

Anus Dominatus

gladiator: sword of vengeance

www.acclaim.com/games/gladiator
жанр: гладиатор в ударе
разработчик: acclaim (www.acclaim.com)
издатель: acclaim (www.acclaim.com)
дата выхода: осень 2003 г.

«Ки-не-ма-то-гра-фич-ность». Попробуйте слово губами, покатайте языком по деснам. Затем артикулируйте: «Anus Dominatus». Желательно обрядившись в тогу, сделав римский нос и гордо выпятив подбородок. Все, спасибо. Теперь вы авторизованы к игре в Gladiator: Sword of Vengeance.

Gladiator является собой разумную подшивку моментов одноименного фильма, просматриваемых достопочтенной публикой при неизбежном ретроспективном показе. То есть грандиозные батальные сцены, цельные, сгущенные с патентованной МЯСОКРОВИЩЕЙ (три восклицательных знака, обмороки в толпе дев). Венозное и артериальное хлещет фонтанами на зюйд и на вест, пачкает экран и впечатляет не хуже молодого DOOM'а с первым в метрополии 3Dfx-акселератором.

Зрелище обставлено с любовью. Во-первых, используются только жизнерадостные, приветливые, располагающие к бескомпромиссному массакру палитры. Светлое дерево гладиаторских настилов, яркое солнце благословенной Италии, приятные взору оливы и непристойная публика Колизея с неизменными Пальцами Вниз. Во-вторых, талантов (древнеденьги) и ассов (снова они) на персонажах не экономят. Герой, чье имя, конечно, не Assmaster (хотя кличка идеальная), постоянно в свете софитов. Вот он попирает сандалией порог очередного гладиаторского овала, вот блаженно подставляет лицо ультрафиолету оваций, вздымает ручищи с мясницкими ножами-перчатками и скандирует что-то нелицеприятное на родной латыни. Появлению каждого следующего латентного бифштекса в латах уделяется хотя бы секунда драгоценного игрового времени: пауза, крупный план, в темном жерле ворот рисуется мускулистый анфас, которому вскоре предстоит быть тщательно измельченным вашими молитвами.

Орудий жатвы, как и в случае с Принцем, не густо, они незатейливы, зато полностью удовлетворяют стандартам Господина ПэЖэ от восьмого июня 1269 года. Помимо фредикрюгеровых рукавичек-с-приветом к услугам старательного Доминатуса пика, меч и складной швейцарский двуручный топор для отделки бронтозавров. Кроводоение производится с помощью всего двух ударных кнопок и их богатого комбинаторного запаса: заблудиться в управлении сложно даже людям с высшим образованием. Хотя нет, не теряйте из вида надежду! Атаки варьируются в зависимости от количества соперников, чудо-гладиатор способен прицелиться сразу в нескольких подопытных кроликов и, активировав чудодейственное комбо (тридцать два нажатия, фальцетом «Аве Мария», снять левый носок), уложить все стадо какой-нибудь простонародной Геркулесовой Силой. Ибо что за римская вечеринка без богов!

В числе специально приглашенных гостей Фобос и Деймос, братья Ромул и Рем. Небожители понукают спортсменов бодрящим окончания электрическим разрядом и эксклюзивными благодатями. Не хотите ли отведать фирменный fatality от самого Плутона? О, спасибо, любимое блюдо! Передайте мое восхищение шеф-повару. Пока длится междугородний звонок Олимп — Арена камера в скриптовом трансе шныряет вокруг отделываемого недотепы, куртуазно уворачивается от фонтанирующих эритроцитов, не забывая при этом о самых зрелищных ракурсах. Если Acclaim не сочиняет о шестидесяти разновидностях показательных казней готового к растерзанию противника, то Sword of Vengeance имеет все шансы на титул самого кровожадного экшена года. Хотя и на него найдется Postal 2...

Gladiator приятно хлюпает. Куда ни ткни — с готовностью брызнет клюквой. Арены после ухода Доминатуса напоминают съемочные площадки сериала «Скорая помощь» (серия о двадцати клерках, попавших в гигантский шреддер). Вниманию ECTS-публики был представлен лишь паноптикум гладиаторских арен, но мясорубка грядет и на улицах Бессмертного Города, кровопускания ждут и приволье золотистых испанских полей, и мрачные леса Германии. О том говорят скриншоты. Мы же обратимся к тематике стерильного карнажа, искрометного анимированного насилия для самых маленьких, в один голос рекомендованного киндерам от годика и старше всеми детскими психологами. То есть Worms.

Your monkey biznez

worms 3d

www.worms3d.com
жанр: червивый геноцид
разработчик: team17 (www.team17.com)
издатель: sega (www.sega-europe.com)
дата выхода: осень 2003 г.

Третья мировая кольчатая война грозится захлестнуть мирные мониторы наших хуторов. Мор, голод и чуму на оба ваших дома несут армии еле розовых козявок, ради удобства человеческого восприятия прикидывающихся земным животным класса «червь дождевой, обыкновенный». Теперь в дополнительном измерении!

Банды неожиданно упитанных так называемых червей чрезвычайно опасны для вашего досуга и вооружены — вы не поверите! — фарфорово-белыми блистающими зубами и ошметками зеленых водопроводных труб, кои розовые глисты не без гусарской гордости именуют «базуками». Но главным достоянием этой служивой народности остается большая красивая голова обтекаемой эргоно-

Worms 3D.







Commandos 3: Destination Berlin.









Майк Сото и его странный зеленый почти ядерный чемоданчик.

Ground Control 2: Operation Exodus.



мичной формы. С помощью указанной анатомической подробности новые кольчатые творят чудеса.
Едва научившись крутить черепушкой, черви немедленно проявили с ее помощью незаурядные актерские таланты. Ни один взрыв, ни одна торопящаяся по делам ракета не остается без адекватной реакции. Пущенный мимо снаряд провожается долгим заинтригованным взглядом, а вдруг возникшая рядом воронка вызывает неподдельное любопытство: все окрестные бойцы по-жирафьи вытягивают шеи и с интересом заглядывают внутрь: что там, на дне колодца? Внизу обычно оказывается отчаянно матерящийся тонким младенческим голоском, очень недовольный жизнью червяк: «Damn monkey biznez!!».
Новая конфетно-лубочная графика с резкими кислотными палитрами и приязнью к округлым силуэтам ландшафта более всего напоминает, простите, World of WarCraft. Крохотные выставочные уровни провоцируют ностальгию по южным широтам, особенно когда камера, обученная при каждом мощном выстреле отскакивать назад, показывает все несуразное архитектурное нагромождение с высоты полета алеутской выдрохвостки. Вместе с курсирующими несоразмерно большими карандашами ракет вся композиция могла бы быть с легкостью выдрана из какого-нибудь мультфильма о вреде гонки вооружений или из блокбастера «Скала» с Коном Шоннери.
А промахиваться и вновь лицезреть картину ядерного иглоукалывания придется не раз и не два. С появлением лишней оси координат точно направить ракету в цель вдруг оказывается трудом не то что червьим, но обезьяньим. Все попытки человека, чьей военной специальностью являлось математическое обеспечение наведения нечерноземной противовоздушной гордости «С-300» в низколетящую цель, пропали всуе. Фиг попадешь!
А на улице ветер, дующий не налево-направо, но в спонтанную, черт дери, сторону света. На червивой улице дождь, снег и другие атмосферные пакости, не дающие праведному червяку спокойно и без лишней суеты придушить себе подобного вон на том пригорке. Ведь были же кольчатые камикадзе, так почему нет червей-коммандос?

Военно-полевое домино

commandos 3: destination berlin

http://commandos3.pyrostudios.com
жанр: наглый клон silent storm
разработчик: pyro studios (www.pyrostudios.com)
издатель: eidos (www.eidosinteractive.com)
дата выхода: осень 2003 г.

На самом деле все коммандос — черви. Их многосложный тернистый путь через сотни кляпов и тысячи трупов в немецкой форме преодолевается исключительно на карачках. Выставочная демонстрационная версия Commandos 3 и тематическое пресс-шоу за закрытыми вратами стенда Eidos тому добросовестное свидетельство.
Но прежде необходимо заключить одну качественно важную сделку — иначе самум лапотного патриотизма основательно прожарит любые рассыпанные испанскому детищу сантименты. Commandos и Silent Storm — абсолютно разные, несравнимые проекты. Они Сцилла и Харибда, ничто и нечто, «Шато де Латур» и «Барон де Лирандо», грузины и баски, Боско и Басков. Классическую настольную ролевую игру под научно-фантастическим соусом не моги стравливать с диковинной помесью домино и пазла в популярно-исторических декорациях! Commandos — это уроки вязания для мальчиков (ибо, поманив войнушкой, их можно посадить даже за созидание носков), наука усидчивых и способных к проявлению последовательности в действиях и минимального логического мышления.
Прохождение единственного играбельного уровня, напичканного фашистами бронепоезда, столь красочно обрисованного еще в Е3-впечатлениях (см. #07`03), занимает море времени. Так можно и не уложиться в посуленные нынешним Commandos-шоуменом Майком Сото (Mike Souto) двадцать пять часов приходящегося на новую игру геймплея. Вся задачка — с пяток вагонов. Большинство солдат и офицеров релаксируют внутри, тогда как особо невезучие вынуждены стоять «на тумбочке», на крышах. Приказ: очистить состав от противника. Что может быть проще? Вот только против всей путешествующей мотопехотной дивизии выступают всего лишь три человека, причем с настоятельной рекомендацией действовать неявно, бесшумно. Иначе вместо гитлеркапута — секирбашка.
Итак, мерзкий бронепоездов узел нельзя даже разрубить единой пулеметной очередью. Но если найти свободный край, обнаружить крохотную брешь, локализовать первого фашиста, с которого начинают, клубок охотно распутается сам собой. Завалите одну фишку — и остальные посыплются вслед за ней в красивом и четком порядке, как и задумывали дизайнеры. Commandos суть домино, мы же говорили.
С приятной уступчивостью прогибаются вагоны. Для курсора существует каждое окошко, внешняя стенка, поручень и лестница. Вор ползает по внешней обивке поезда как истовый паучище, голубем заглядывает в окна, ждет, когда часовой на крыше отвернется, и хомутает мученика тонкой струной от музинвентаря. Спасибо создателю, что голуби этому не обучены.
Пока камера вертолетом парит в отдалении, Commandos 3 смотрится просто конфетно. В совершенно ином настроении, в смешанных винегретом чувствах, вы пребываете после знакомства с полигональным движком, инкорпорированным во чрево игры специально для моделирования интерьеров. Здесь углом соседского чемодана с верхней полки на голову валится неприличная скромность меблировки, повальное убожество текстур и снедающие рассудок кукрыниксы, призванные персонифицировать немецко-фашистскую сволочь. Согласимся, испанцы натерпелись от Третьего Рейха не меньше нашего, но впадать в опереточный сюр!..
А шоу скачет дальше под ровные комментарии боцмана Майка. Мизансцена с экспрессом — характерный пример нового подхода к созданию игровых карт. Все уровни крайне компактны, и зачастую коммандос вынуждены забираться на коленки к демонстративно отводящей взоры

солдатне, ужом струиться меж офицерских сапог, тряпкой наматываться на глушители штабных «Мерседесов». О глянцевой чистоте фрицевых ботинок и вспоминать не стоит — они до неприличия отполированы животами грозных, но совершенно незаметных агентов британской разведки.
На сладкое пулеметчик Сото крутит целых три доселе не виданных сценария: ночная вылазка, операция в порту и (здесь редакция вынуждена извиниться, но пластинку основательно заело) высадка на веселый норманнский пляж. Дайвинг смотрится экзотично. Подводный шпиен стартует с надувного крейсера класса «Зодиак», рвет садовыми ножницами случайно оставленную подводную рабицу, затем принимается перекусывать пудовые цепи, коими крепятся ко дну шипастые мины-сюрпризы. Каждый освобожденный «еж» не забывает философски удалиться по направлению к горизонту, аккуратно лавируя между собратьями. Вот везение! Дайвер добирается до своей цели — днищ стоящих на приколе судов — и начинает многотрудный процесс минирования.
Что касается постылой Омахи, то для разнообразия несколько десантных судов не только взрываются, но и сталкиваются друг с другом. Скриптовый движок заботится и об имидже противника: немцы азартно давят на спусковые, не отходят от станков-пулеметов, не сдав нормы, и вообще трудятся не покладая рук. На хвосте у «зеленого берета» оказывается группа сосунков-солдат, их желательно довести до вражеских траншей живыми. В попытке продемонстрировать вымуштрованность ИИ Майк поднимает взвод и бросает его напролом, сквозь кордоны. Через секунду показ заканчивается на высокой драматической ноте. Все умирают.

2 Major Tom

ground control 2: operation exodus

www.groundcontrol2.com
жанр: легкомысленный варгейм
разработчик: massive entertainment (www.massive.se)
издатель: vivendi universal games (www.vugames.com)
дата выхода: 2004 г.

...Все, включая героического Майора Тома, которого, как мы не устаем повторять из номера в номер, поматросил и бросил безответственный ground control. После ECTS 2003 нам стали очевидны причины подобной беспардонности. Мы даже обнаружили виновных.
Милая девушка на фотографии просила не раскрывать ее имя, ведь нечаянная конфессия принадлежит именно ей. Рассказывая о многосложном и передовом с тактической точки зрения проекте Ground Control 2, о засадах, атаках с флангов, башенной броне танков и наводчиках для дальней артиллерии, она одновременно производила совершенно контрастные манипуляции на экране. А именно: брала в пригоршню чуток пехотинцев и спускала их прямиком через камыши и болотную топь на ближайший муравейник супостата в убедительной иллюстрации раша незатейливого. Завидев друг друга, бравые космические рейнджеры картинно вставали во фронт, заводили дрезины скорострельных тактических штурмовых гиперболоидов и в течение добрых пяти минут обильно поливали партнеров по спаррингу дюжими дозами цветастой энергии. Заметив в удивлении широко распахнутые глаза спецкора .EXE, девица перехватила взгляд, пожевала губу и с восхитительной непосредственностью ляпнула: «Вообще-то я хреновый тактик, понимаешь? Обведу этих, как их — человечков! — прямоугольничком и пошлю...» Вот так вы, изверги, и послали нашего любимого Майора, non?
Вопрос о комплексных тактических features, хлебе и меде Ground Control 2, таким образом, загорается Южным Крестом сомнения на небосводе игры. Зачем, космические вы наши скандинавы из Massive, кто-то будет мучиться с правильной ориентацией юнитов, подставляя огню самую надежную броню, экспериментировать со смешением пехотных типов в попытке создания универсального боевого взвода, если черная дыра раша с непринужденностью хавроньи в присест слопатит все интеллектуальные потуги наивного игрока? «Где же мои мальчики? — с колокольчиковой манерностью вскидывает брови наш очаровательный штурман. — Ах, вот же они. Опять нашалили.» Угрюмые гориллообразные «мальчики» только что преобразовали в гуано танковое подразделение неприятеля и теперь совершенно не понимают, куда бы еще приложиться...
Ground Control 2 — варгейм бескомпромиссный. Никакого строительства, одна деконструкция. Единственной валютой остаются пресловутые acquisition points, добываемые в локальных пупах земли, которые принято захватывать и удерживать во имя бесперебойной подачи подкреплений, массированных ковровых бомбардировок с эпилептических орбит и прочей милой сердцу головореза чуши. «Мы долго дискутировали, стоит ли делать здания разрушаемыми, — с гримаской вмешивается гид-девица. — Но ведь эта артиллерия — такая гадость!.. Мальчики просто не оставляют камня на камне!»
Последовавший галоп по угодьям открывает основные ландшафтные вехи: мир болот, страна пустынь... и Сталинград. Как в далеком-далеком космическом фантазме очутился любимый фюрерский город, можно догадаться, лишь мобилизовав все стереотипическое мышление в радиусе километра. Верно, планета разрушенных мегаполисов! Графический движок не очень-то понимает, как ему правильно рисовать первосортные руины, зато с дикой природой справляется на отличненько. Мутная водичка, холмики шатрами, общая разноуровневость пейзажа, стайки стрижей в высоком фиолетовом небе — все способствует незамутненному соображениями гуманизма веселью. Девочкины механизаторы верхом на крупных, кажется, свороованных из Star Wars, а может, из MechWarrior, двуногих птицах-танках стараются наскоком взять пригорок с окопавшимися оппозиционерами, те на удивление удачно огрызаются, атака захлебывается, агрессоры пребывают в растерянности. Чем не момент, чтобы вежливо, но твердо откланяться и быстро испариться? Хотя бы по направлению к еще одному столпу оригинального дизайна, Lords of EverQuest.

Не дразните Янки Дудля

lords of everquest

http://lordsofeverquest.com
жанр: ничуть не похожая на warcraft 3
стратегия в реальном времени
разработчики: rapid eye entertainment, sony online entertainment (http://station.sony.com)
издатели: sony online entertainment, ubi soft (www.ubi.com)
дата выхода: осень 2003 г.

Услышав «WarCraft 3», продюсер Lords of EverQuest Джеймс Паркер (James Parker) впадает в слепую берсеркерову ярость, глаза и бицепсы наливаются кровью, а руки дрожат от еле сдерживаемого порыва скрутить кого-нибудь в экзотическую океанскую раковину. «Ну вот, что вы наделали? — с укоризной вопрошает директор пиар-отдела Sony Online Крис Крамер (Chris Kramer). — Теперь нам придется надеть на голову пакеты, встать в ящик из-под кока-колы и петь «Янки-дудль». Надевает пакет, достает из-под стола ящик и на глазах у переполненного стенда Ubi Soft запевает чистым красивым баритоном. Французы, народ деликатный, виду не подают.

«А пачаму ваша игра так пахожа на «Варкрафт Три»?» — на голубом глазу завязывает разговор корреспондент .EXE и провоцирует вышеописанные невероятные, но абсолютно правдивые события. Лишь много позже, перетряхнув Интернет в поисках текстов о Lords of EverQuest (LoE), я убедился, что каждый первый сетевой материал начинается с этого незамысловатого сравнения.

Бедный, бедный Паркер! Парням из GameSpot он заявил, что ему льстит такое сопоставление. В интервью GameSpy неискренне порадовался за детище Blizzard. «КАКОГО ЧЕРТА!! — проорал он в лицо представителю Game.EXE. — НАЙДИТЕ мне хоть ОДИН ПОХОЖИЙ ЮНИТ!» Две секунды на размышление. Хм. Вот те деревья, которые мечут камушки? Совсем как здания темных эльфов сами-знаете-где? (Мне вовсе не хочется петь «Янки-дудль» вместе с Крамером.) Огры — как две капли воды, а гоблин в хорошо знакомой гондоле цеппелина раскачивается и дурашливо болтает кривыми ногами. Еще примеры?

Паркер взвивается бурей и устремляется прочь от монитора, Крамер мягко подхватывает бразды беседы. По крайней мере он не игнорирует факт намеренного, почти один в один, копирования блокбастера. Отрицание превращается в Сизифов труд, когда каждая мелочь, пошлая маленькая деталь, скандирует: «W3! W3!». Видеоролики поставлены по образу и подобию: сюжеты, работа камеры, освещение, анимация и даже баннеры в лапах монстров. Основное меню дает одного из героев крупным планом, на фоне характерного пейзажа. Для каждой кампании (их совершенно случайно три штуки) — свои цвета задников. С помпой явленная народу Совершенно Новая Раса оказывается выводком шальных демонов. Обязательно крылатых, с рогами. Правда, есть ли среди дьяволов четвероногие, доподлинно не известно. Можно заключать пари. Фабрики и заводы спутать невозможно, ведь они имеют характерную для WarCraft трапециевидную форму, некоторые даже снабжены незабвенными торчащими из земли бивнями. Норы диких монстров в лесу имеют вид палатки, около которой застывают в ожидании несколько гадов. Часть гадов — верховые наездники, после смерти питомца дерущиеся как пехота. Еще параллелей?

Остальное утянули из EverQuest. Сюжетную подоплеку, ролевую анатомию героев, большинство спеллов и оружия. Трагедия разыгрывается за 10000 лет до событий EQ, поэтому сочинять можно все, к чему лежит душа. На каждую из трех воинствующих фракций приходится по пять лордов, сквозных сюжетных фигур, чуть упрощенных беженцев из EverQuest. Присутствуют все знакомые расы, включая рептилий из аддонов, и классы — вплоть до нетривиальных shadowknight и shaman. Естественно, лорды удало жонглируют классическими спеллами, суммонят pets, источают ауры и раздают buffs. Рядовые юниты тоже подвержены experience-тлению, постигают уровни. В частности, могут быть рано или поздно возведены в ранг рыцарей и познать роскошь офицерского бытия.

В грустной истории о LoE и основах попугайского бизнеса действительно интересным остается лишь вопрос о новшествах игры. Что бы это могло быть? Способный прикрыть магов «танками» ИИ? Нежелание лордов без особого приказа самостоятельно лезть в центр сечи, чтобы немедленно откинуть ласты, обеспечив игроку мгновенный разгром? Нелегкая задача. Поручим-ка ее аналитическому отделу .EXE, где живут специально культивированные зна-то-ки, а сами отправимся глазеть на EverQuest II и чесать языками с колоритным Вильямом Тростом (William Trost).

Take me to your dealer

everquest 2: the age of destiny

http://everquest2.com
жанр: онлайновая угроза жизни на земле
разработчик: sony online entertainment
(http://station.sony.com)
издатели: sony online entertainment, ubi soft (www.ubi.com)
дата выхода: зима-весна 2004 г.

Главный дизайнер EverQuest 2 Вильям Трост известен среди коллег как «Man with da Mojo». (Правильно: «Моу-джо», по-техасски оттянув «о».) Соратники боятся близко подходить к компьютеру с новой MMORPG-надеждой Sony и чуть что — пускают рысаков за Биллом.

Пока истые рысаки-нубийцы тащат в паланкине загулявшего гуру обратно к стенду Ubi Soft, есть время потрогать очередного короля онлайна ручками и осознать суетную бесполезность сего занятия. Две-три недели — еще куда ни шло, но тридцать выставочных минут в переполненном Earl's Court? Чистое баловство.

За время поиска Билла (почти Тарантино, да?) выяснилось несколько и так очевидных вещей. Первая: движок

Lords of EverQuest.



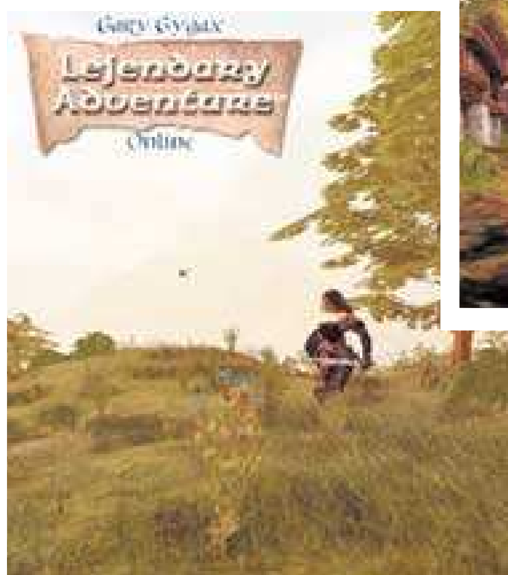
EverQuest 2: The Age of Destiny.







Gary Gygax's Lejendary Adventure.









Безымянная фея второго пехотного батальона Ground Control.



неприлично хорош. Четкая, граненая графика EQ2 превосходит собой даже Star Wars: Galaxies; считать полигоны в развевающихся полах халата девицы-мага, пока она бороздит один из стартовых городов, одновременно увлекательно и бесперспективно. Их слишком много. Ленты в волосах, сложная прическа, бусы, плетеные тапочки, лицевая анимация... Куда катится мир? Фотореалистичность не за горами. Наблюдение два: небиблейское многообразие игровых рас. Sony, кажется, осознала красоту идеи масштабирования, разноликости одного и того же мира в зависимости всего лишь от угла зрения. Такой чудесной национальной катавасии в онлайновых РПГ еще никогда не было. От карликовых сморчков, ниже гнома, до странной расы проглотивших добрую жердь бипедальных тигров — все индивидуальны, хотя порой и через край гротескны.

Город девственно пуст, как столица в десантный день. Бродить по нему соло скучновато, хотя некоторые архитектурные экспонаты вполне способны развлечь внимательного туриста. Например, пристрастие местных зодчих к фаллическим формам: чудовищных пропорций меч так роднит EQ2-захолустье с «надфилями» Кутузовского проспекта первопрестольной!

Неслышно объявляется спасительный Трост и открывает, что стартовых городов будет всего два. Два?! Как? Почему? Кто разрешил? Трост улыбается: Sony прекрасно осознает, на какую дикую нагрузку обрекает серверы в момент старта игры. (В качестве комментария: разработчики MMORPG всегда соизмеряют опасности, устраивают стресс-тестирования, но в первую неделю после релиза серверы все равно чаще бывают оффлайн, нежели наоборот. А участливые к чужому горю журналисты выводят: «Поспешили».) Но у дизайнеров EQ2 есть веские причины. В числе головных — социализация. Вместо равномерного распределения по всему континенту игроки окажутся сосредоточены в двух основных точках и постепенно, по мере набора уровней, будут разбредаться по земле концентрическими волнами, отвоевывая у монстров и обживая все новые города.

Мановением чит-кода на экране появляется боевая зона. Для сосунков. По симпатичной, но скудноватой саванне без особых видимых занятий слоняются броненосцы, кислотно-зеленые жуки и обаятельные, прямиком со страниц National Geographic, гиены. Все вместе активируют ассоциативную связку с типичным лос-анджелесским гетто: группки чернокожих там и сям вызывающе смотрят в глаза и телеграфируют: ну давай, подходи ближе и скажи что-нибудь неполиткорректное. Трост говорит, зверюшки мгновенно ориентируются в ситуации и давят его всем миром. На глазах у .EXE-разведчика нежданные слезы: вот точно так для него закончился первый EverQuest. Запинали, демоны.

Бес в бедро

gary gygax's lejendary adventure
www.dreams-interactive.com/mmorpg.html
жанр: неочевидная mmorpg
разработчик: dreams interactive (www.dreams-interactive.com)
издатель: dreams interactive (www.dreams-interactive.com)
дата выхода: 2004 г.

Еще более тоскливый фатум уготован человеческому существу, видевшему на выставочном танцполе нечто с именем Гари Джигакса (Gary Gygax) и не обмолвившемуся в мемуарах ни слогом. А потому вынужден признать, что столкновение с бесформенной субстанцией под вывеской Gary Gygax's Lejendary Adventure действительно имело место.

Весь проект, пребывающий под высочайшим патронажем соавтора кодекса Dungeons & Dragons, состоит из оригинального графического мотора и свода правил настольной ролевой игры Lejendary Adventure (LA), впервые успешно испытанной на атолле Бикини в 1999 году. Как мифический мир Lejendary Earth является измерением, параллельным нашему с вами домашнему, так и сама LA идет близким курсом с D&D, но старается не допускать слишком уж бессовестных пересечений.

В этом новом чудесном мире все немного не так. Хартия LA базируется на продвижении скиллов, а не классов. Герои не отзываются на возглас «персонаж» или «половой», но именуются исключительно «аватарами». У каждого аватара три обязательных человеческих качества и одно добровольное. Вероятно, вы вскинете брови в немом крике удивления, узнав, что опциональным является Intellect, а необходимыми и достаточными Health, Precision, Speed. Впрочем, такие оси координат прекрасно увязываются с жизненными ориентирами многих реально существующих персонажей.

Люди лежендарного мира приобретают не скиллы, но abilities. Не мандражируйте, это всего лишь пакеты, наборы умений. В качестве доступного примера сэнсеи приводят упаковку с неблагозвучным именем Waterfaring, объединяющую diving, swimming, navigation, sailing и так далее. Желающие фракционного экшена вольны вступать в касты, они же Orders: Soldier, Forester, Ecclesiast, Jongleur, Mage, Noble, Rogue, Outlaw, Warlock, далее везде. Продвижение в выбранной профессии целиком зависит от развития ключевых для нее умений. Вот лесники и егери лежендарного мира — у них в почете Hunt, Weapons, Archery, Rustic (все остальное — тщета). С другой стороны, игрок



Uru: Ages Beyond Myst.



Broken Sword: The Sleeping Dragon.





Плечом к плечу: Вильям Трост (EQ2) и Джеймс Паркер (Lords of EverQuest), гвардия Sony Online.





может отринуть социальные клише и оставаться независимым, любовно муштруя приятные ему скиллы.
Любопытен факт подхода к тренировкам. Мистер Джигакс, например, не имеет ровным счетом ни одного аргумента против так называемых «ботов», персонажей, чьи умения развиваются даже тогда, когда игрок сладко посапывает в послеобеденной коме. Похожие правила существуют у космических виноделов EVE Online: The Second Genesis, но ни одна живая душа из недр игры пока не выбиралась, а значит, засыпать вопросами по существу некого.
Техническая демо-версия Lejendary Adventure вооружена алгоритмом генерации аватаров и игровым интерфейсом скорее для устрашения черни, нежели для серьезного профессионального разговора. Ах, да! Расы! Многие чувствительные натуры будут безмерно тронуты, обнаружив в списке народностей LA, наряду с форменными human, elf, dwarf и gnome, совершенно неземных товарищей. Армию пришельцев из Хе-измерения возглавляют: kobold, oaf (!), oaf major (!!), orc, greater orc, lesser orc (wow), trollkin и сверхзаряженный wylf, краткая сноска о котором сообщает, что такого эльфа вы еще не знаете, но вскоре так узнаете...
Дальше выбора расы дела у демо не клеились, а попытка призыва демона интерфейса всякий раз заканчивалась торжественным отказом жизненных функций графического движка. Оставалось любоваться горными вершинами на далеком горизонте («Видите эти ложные Альпы? Все горы достижимы и покоряемы, все до единой!»), радужным переливом солнечных лучей на гребнях волн (см. Waterfaring) и густыми хвойными чащами, где каждая иголка на дереве — полигональная. Ах, красота!

Дедушка на мосту

uru: ages beyond myst

http://uru.ubi.com
жанр: красота для понятливых
разработчик: cyan worlds (www.cyanworlds.com)
издатель: ubi soft (www.ubi.com)
дата выхода: зима 2003 г.

В самделишных ценителей современного компьютерного изобразительного искусства не допингуют (закройте глазки, сейчас оскоромимся) тренды онлайновых брэндов: все эти пресловутые уровни в классах, групповая охота на маралов и уникальный Разделочный Тесак +3... Специально для адептов прекрасного на стапелях Ubi стоит почти готовый к первому круизу комфортабельный лайнер Uru: Ages Beyond Myst.
Должно быть, работа над сиквелом Myst невыносима. Миллионы культистов по всему миру целенаправленно и ежедневно ненавидят тебя за осквернение святых земель и рецидивирующие богохульства. Сколь бурную эмоциональную отдачу этих закоренелых тори от Myst вызывает одно упоминание о телодвижениях в прозрачном янтаре обожаемой вселенной! Родные, крепитесь. Грохните валерьянки, погрызите ножку стула или тапки. Этот материал одновременно для вас и для вашей боли.

Сначала хорошие новости: Uru чарующе красив. Экстравагантен. Графически ортодоксален. Бодр и приветлив на любой машине. И плохие: засланные казачки оказались не способны добраться до исходников кода и не истребили порочащую имя на букву «М» фигуру главного героя, суетно сучащего конечностями на переднем плане. Они даже не смогли превратить игру в подобие Eye of the Beholder, где любое движение строго дискретно. В результате на расстоянии Uru можно ошибочно причислить к легиону адвенчур класса Indiana Jones или даже — о ужас-ужас! — Tomb «Fuc King» Raider.
But never fear. Специально тренированный .EXE-скаут проверил Uru на уровень агрессии, наличие кнопки Fire и даже Alternative fire, присутствие кувырков и прочих экшен-ужимок. Реакция отрицательная! Все представимые действия выполняются мановением единственной мышиной кнопки, будь то просьба повернуть рычаг, нажать на кнопку, э-э-э, повернуть рычаг, нажать кно, повернуть ры... Авторы божатся, что теперь придется даже собственноручно двигать предметы интерьера, как в каком-нибудь Broken Sword, но показывать — не показывают.
Зато герой бодро трусит по одному из смелых миров, стране гигантских мухоморов. Понятное дело, в такой обстановке даже солнце начнет бегать вдоль линии горизонта со скоростью кордовой модели спортивного самолета. Череда манипуляций, столь удачно описанных певицей Мадонной как «Push the button, Don't push the button», постепенно запускает все хитроумные (и гигантские) механизмы уровня: встроенные в грибы передаточные шестеренки истово вращаются, шумят коленвалы. Трубу телескопа должно навести на бешеное спринтерское солнышко и оставить ее вращаться в полном согласии со светилом. Тогда приходят в движение готического вида элеваторы, и зритель испытывает на себе чары скриптовой сценки на движке, регистрирующей слаженную работу всех бортовых систем уровня. Влюбляются поголовно.
Разработчики уготовили для Uru семь раскиданных во времени миров, современный штат Нью-Мексико (фрагментарно) и некое вневременное пространство, спроектированное как база для всех ваших вылазок. Штаб-квартира, представляющая домик на вершине свободно парящего в облаках утеса, может быть украшена разнообразными сувенирами из завоеванных измерений. Как вам понравится маленький домашний водопадик, инсталлируемый в окрестности исключительно в соответствии с вашими личными пожеланиями? Кстати, упасть-разбиться или поквитаться с жизнью иным способом в Uru невозможно. Попробуйте сигануть с обрыва — и через секунду придете в себя близ любимой заоблачной дачи. Очень удобно.
Три мира-времени из семи напугают Mystoедов с агорафобией. Если оставшиеся четыре мира привычно ограничивают исследовательские горизонты узкими тропками, будь то каменные дорожки подземных пещер или навесные мосты грибного мира, то эта троица... В общем, там полная свобода, открытое всем ветрам пространство, беги-куда-хочешь. Ну как, страшно?

Содрогаться заставляют и другие новшества. Фотокамера, например. Подлое дитя технологии единым махом перечеркивает все ваши письменные работы, попытки зафиксировать на бумаге наскальные рисунки или иероглифы под любимым рычагом. Баста! Uru советует лишь глянуть на таинственное сообщение и сделать скриншот, посмотреть который можно в любой удобный момент. Разврат! А это непристойное запараллеливание миров, возможность бросить одну упрямую загадку и взяться за решение другой, в соседнем мире-времени? Ветераны Myst сочтут вас испорченным плутократом.
Еще более избалованными станут обладатели онлайн-аддона к оригинальному релизу. К 36 комплексным задачкам одиночной игры ежемесячно обещают присоединяться новорожденные собратья. Причем распутывать их придется усилиями сразу нескольких человек, словно в дореликтовой пазл-аркаде Vikings. Онлайн как таковым являться и не будет, скорее это Интернет-версия многопользовательского режима, так как количество коллег в его Uru-вселенной будет определяться каждым игроком самостоятельно. За ним же решение, кого приглашать, а кого оставить за бортом своей уютной вселенной.

Женские друзья

broken sword: the sleeping dragon

www.brokensword3.com
жанр: приключение на двоих
разработчик: revolution software (www.revgames.com)
издатель: the adventure company (www.adventurecompanygames.com)
дата выхода: осень-зима 2003 г.

Чарльз Сесил (Charles Cecil) не мелочится и зазывает в мир непрочных клинков всех подряд, даже держателей PS2 и Xbox. ECTS 2003 стала последним шансом для широкомасштабного промоушена Broken Sword (BS), дальше только релиз, поэтому различные версии игры, приставочные и действительно уважающие себя, возникали как грибы после дождя — то на одном стенде, то на другом.
Близкое знакомство с парой игровых сцен осенило неординарными впечатлениями о темпераменте BS. Столь капризного, чисто южного создания на ПК-горизонте не замечали давно. Часть времени игра находится в полуобморочном, анабиозном трансе, не происходит ровным счетом ни события, эластичность кошачьего хвоста поражает воображение. Так же был построен славный японский фильм «Кинопробы»: час томной мелодрамы, пятнадцать ужасных минут отрываемых конечностей, перепиливаемых костей и томатной пасты мегатоннами.
Broken Sword борозды не портит. Нико, репортер и просто любимая девица редколлегии, бродит по выпотрошенной квартире приятеля без малого бесконечность, и, когда вы уже готовы отправиться за чашкой крепкого кофе, подушкой и гамаком, камера вдруг трубит тревогу резким зумом. Из-за ближайшего холодильника, словно черт из короба, выскакивает существо слабого пола с совсем не женским пистолетом и уж тем более неподобающим намерением вышибить Нико мозги. От резинового пиксель-хантинга не остается и следа, игра вдруг мутирует в чистую аркаду, где от вас требуется лишь вовремя нажать единственную кнопку. Замешкайтесь — прозвучит выстрел. Вам предложат еще раз подумать о верной кнопке, затем проиграют похожую, но немного другую сценку! BS напичкан анимацией под завязку, Сесилу и команде совсем не лень сделать для вас лично, неторопливого и раздумчивого, три варианта развития одной и той же ситуации. Каждый следующий чуть облегчает решение задачи. В общем, рано или поздно Нико выхватывает сковородку, официального друга номер один всех женщин мира, и наносит зуболомную пощечину сопернице. Аплодисменты наблюдающей публики преждевременны, экшен-сценка не окончена, а ствол револьвера упирается прямо в висок посудоносной амазонки. Что делать? Задавить волшебную кнопку еще раз — и с глубоким удовлетворением наблюдать, как друг женщин мира номер два, дверь холодильника, завершает девичий спарринг со счетом «2:0» в пользу поборников «Икеи» и правильно охлажденных напитков.
Приключения Джорджа, напарника Нико, не столь афористичны, зато черпают вдохновение из благородных источников имени Джорджа Лукаса. Повисший на краю обрыва над морем сельвы двухмоторный «Дуглас» — чем не Индиано-штамп (или Джонсо-клише)? Вьюноша озабочен сокобаном, он ворочает ящики в грузовом отсеке, дабы бывшая некогда аэропланом конструкция, в комплекте с сепарированным от чувств пилотом, не отправилась на встречу с южноамериканскими падальщиками. Попутно демонстрируется готовность разработчиков иллюстрировать забавной анимацией почти каждую классическую пиксель-хантинг-глупость, включая предметно-инвенториальный метод квестового тыка. Ведь смысл хорошего квеста — перепробовать их все.

Положа руку на сердце признаемся: в прошлом сентябре мы не были уверены, что ECTS выживет. Веры нет до сих пор, хотя 2003-й был для лондонского шоу гораздо более удачным. Сейчас выставка устояла лишь на трех слонах, и вы их знаете: Ubi Soft, Intel, nvidia. Спасибо вам!



Live aus Leipzig

Александр Металлургический, фото автора

Небезызвестная Лейпцигская ярмарка в течение ПЯТИ СОТЕН ЛЕТ поит, кормит, дает работу одноименному с собой городку, некогда типично бюргерскому, а ныне неутомимо процветающему европейскому мегаполису. Ежегодно под знаком сдвоенной буквы «М» (Messen nach Mass) безвозмездно хвалятся достижениями и навaристо торгуют до 30 выставок – от стоматологических до мостостроительных. И все бы ничего, жила бы себе Ярмарка еще многие лета, сама по себе, нас, игривых и не любопытных до чужого, не трогая, если бы в прошлом году кому-то правильному не пришла в голову по-немецки сурово и напористо ответить ECTS-химере собственным игрошоу – Games Convention. Разве мог вечно поперечный Game.EXE оставаться в стороне, когда в Германии столь явно подняло голову мощное игрооппортунистическое движение! Вот почему, друзья, многие из вас могли видеть 20 августа некоего Alexander Baryshnikov-Metallurgichesky, не эсквайра, но обладателя берлинского акцента и вообще большого германофила, садящимся в самолет, следующий по маршруту «Москва – Берлин»...

Броня крепка

codename: panzers

www.panzers.com
жанр: военно-историческая 3d rts
разработчик: stormregion (www.stormregion.com)
издатель: cdv (www.cdv.de)
дата выхода: 1 квартал 2004 г.

Без сомнения, одним из краеугольных камней тяжелого немецкого игростроения является солиднейшая CDV, личный стратегический ленин автора этих строк. Услышав исконно немецкие слова «ильич», «стратегии», «мой» и увидев на визитке выведенное сверхгарнитурой «Ижица» (факт) волшебное слово «.EXE», ряды солиднейшей размыкаются, и из стендово-показательных глубин вот с тако-о-ой улыбкой на лице вышагивает Мартин Деппе (Martin Deppe, п(!клянусь!)roducer), которого вы, впрочем, знаете лучше меня – потому что уже читали его лулооткровения в «Новостях». «Ваш на несколько часов», – нежно говорит Мартин и передает себя в руки межгалактического засланца.

Засланец тут же берет Мартина в оборот и требует «подать сюда» главную upcoming-игру – Codename: Panzers. Мол, начитан, наслышан, но и посмотреть бы не мешало. Русский поговорк. «Яволь», – откликается герр Деппе и с упоением учиняет арифметический ликбез: три кампании, сотня разномастных юнитов, бла-бла-бла... Далее в цифрах же, но теперь с картинками, демонстрируется впечатляющая коллекция танковой брони и читается короткая лекция об особенностях взаимодействия последней с различными снарядами. В частности, выясняется, что танковая униформа подразделяется на переднюю, заднюю, боковую и прочую; более того, в течение



боя под градом снарядов броня постепенно изнашивается, а потом и вовсе сходит на нет, что наглядно отображается опасно краснеющими индикаторными полосами на окаймляющей юнит рамке.

Чтобы свернуть с, вероятно, слишком хорошо знакомой (а потому скучноватой) Мартину дорожки, бросаю провокационное: «Ваши Panzers очень похожи на Blitzkrieg. Не находите?». Не находит. Но уши слегка розовеют, а в воздухе становится очень тесно от бурного features-словопотока, сопровождаемого приличного качества и очень интересным видеорядом. По команде Мартина белозвездные бомбардировщики направляют свои пузатые фюзеляжи в сторону немецких артпозиций с целью порчи народного баварского хозяйства. Заслышав гул авиамоторов, пехотинствующие немцы самостоятельно падают лицами в асфальт и хоронятся в укрытиях, зенитчики же, напротив, принимаются бодро разворачивать жерла воздухобоек в сторону приближающегося горя. Тщетно: зве-

Codename: Panzers.













Ведущий козаковед Микола Демченко (слева) и CDV-комиссар проекта Марио Герхолд (Mario Gerhold).



Мартин Деппе, видный Lula-продюсер, потомственный, как выяснилось, танкист.

но летучих железяк успешно вываливает на крупповские каски нехороший груз и уносится восвояси, оставляя изувеченный воронками пейзаж. Вслед за крылатыми из дымки показываются гусеничные звери и начинают эффектно уминать в глину лесопосадки, пехоту, легкие бронеавтомобили, порой непринужденно проезжая сквозь уцелевшие после бомбометания здания (!). По окончании бронепантомимы на свежезахваченный hauptbannhof прибывает железнодорожный состав, груженный новенькими танками, а штабной радист докладывает о последних боевых задачах. Передышка...

...Внезапно прерываемая мятежным «Тигром», что, оказывается, отсиживался в соседнем перелеске. Мартин подмигивает мне и науськивает на «босса» взвод огнеметчиков. Умученный напалмом танк бледнеет, краснеет и выплевывает из себя бригаду печеных танкистов. Все те же многостаночные труженики огня лезут внутрь и начинают разбираться с управлением вражьей машины. «Тигру» плохо, в неумелых руках его серьезно штормит, и потому первые несколько минут он выписывает в дорожной пыли кривые Безье, круша заборы, роняя телеграфные столбы, но вскоре приходит в чувство и впрягается в лямку так, что победа становится неотвратимой. Кинематограф!

Для пущего эффекта экскурсовод жмет на «паузу», роняет камеру прямо в нутро свежеразорвавшегося «панцера» и начинает водить вокруг него хоровод. Мы (я, Мартин и камера) висим между танком и сорванной башней, инстинктивно уворачиваемся от многочисленных particle-осколков, дружно жмуримся от застывших всполохов пламени. «Да это же Matrix!» — «Ja-ja!»

Вдоволь насмотревшись на взрывокручение, зачем-то спрашиваю про... женщин (хорошо хоть не про Лулу): есть ли? В глазах Мартина — сложная гамма разнообразнейших чувств, но главное — недоумение. «Вспомнил! Русские медсестры и снайперы! Сейчас они нам покажут...» Из кустов ядовито выползают девушки в маскхалатах, без весел, но с СВД, и начинают методичный отстрел кайзеров. Те вновь панически падают и скрываются за барьером из мешков с песком. Как бы между прочим Мартин указывает на XP-bar'ы бойцов и сообщает, что умницы-вояки не только мудреют со временем, но даже переходят вместе с нами из миссии в миссию. Верной дорогой идешь, Германия!

Скажи-ка, дядя

cossacks II: napoleonic wars

жанр: военно-историческая стратегия в реальном времени
разработчик: gsc gameworld (www.gsc-game.com)
издатели: cdv (www.cdv.de), «руссобит-м» (www.russobit-m.ru)
дата выхода: 1 квартал 2004 г.

Между тем на соседнем стенде недвусмысленно дают понять, что традиционную обувную продукцию в качестве столового прибора не используют уже давно (если вообще когда-нибудь использовали), — речь, конечно же, о «Казаках» за номером 2. Новоявленная самостоятельная игра, никакой наконец-то не аддон (хотя против последних ничего не имею), радует детальнейшей прорисовкой ландшафтов, изумительной плавности анимацией и внушающей уважение цифрой в 65000 юнитов. По городам и весям, не забывая прилежно вкалывать, курсируют представители крестьянского сословия, а промеж землепашцев и пастухов дополнительного оживляжа для степенно прогуливаются русские... гм... славянского вида бабы. Проследив мой случайный, вообще говоря, взгляд и все поняв, Мартин снимается с места и вскоре возвращается в компании с Миколой Демченко, многоуважаемая GSC GameWorld, великолепный Киев, великая Украина. Спасибо, Мартин, ридна мова все же сподручней впервые выехавшему за кордон человеку, чем хоть и любимый, но чужой язык.

Почти-земляк с места в карьер огорошивает, и нельзя сказать, что это не комплимент, откровениями: пересмотрев опыт предыдущих серий, дизайнеры дружно обратили взоры в сторону любимой Total War, чтобы в итоге на корню пресечь все rush'евые начинания, что роскошно цвели на казачьем дереве. Юнит-одиночка нынче в поле не воин, дезорганизованная толпа — тоже не клуб долгожителей. Как вы, должно быть, знаете, в эпоху гусар и мушкетов все сражения были жестко завязаны на формациях и грамотных маневрах — от этой печки и пляшут «Казаки-2»: пан Демченко наглядно демонстрирует особенности различных формаций, перестраивает своих стрелков в шеренгу по три и в несколько ружейных залпов очищает окружающее пространство от набегающей неприятельской волны, ощетинившейся штыками. Мы же с просветленными лицами наблюдаем реальную физику в действии: траектория каждого выстрела просчитывается, и потому безумная пальба в лесу оказывается громким, но бесполезным пшиком — пули застревают в стволах, «упираются» в тела случайно подвернувшихся под раздачу собратьев по оружию...

Кроме привычного уже боевого опыта, благодаря которому недавние рекруты матереют прямо на глазах, у каждого солдатика в списке характеристик присутствует «мораль», напрямую зависящая от состояния дел на поле боя (в случае больших потерь служивые ударяются в дезертирство, заставляя своего военачальника краснеть и произносить очень нехорошие слова), и «усталость», влияющая на скорость ать-два и перезарядки оружия. Для сохранения бодрости и свежести сил вояк рекомендуется строить в колонну и экскурсоводить только по дорогам — у хорошо отдохнувшего солдата куда больше шансов выйти живым из боя.

Еще одно радостное событие — отказ от утомительной и морально устаревшей экономической системы, где помимо армий, сопоставимых по размерам с населением среднего муравейника, приходилось управляться с парой тысяч крестьян, — иначе многотысячное войско не прокормить, не обуть, не одеть, не вооружить, да и спать уложить тоже негде. Отныне никакой возни с ресурсами — всеми сельхозработами и прочим обоз-обеспечением крестьяне занимаются лично. Нам надлежит лишь подчинять своей воле деревушки и оборонять их от вражьих посягательств при помощи специально отряженных гарнизонов.

Cossacks II: Napoleonic Wars.







Олег Яворский, старший пиар-менеджер, GSC GameWorld.



Эгберту Латца из Vidis приходилось особенно несладко — на курируемый им проект UFO: Aftermath в общей сложности посмотрело пол-Германии.





S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost.





Все манипуляции с воинством сопровождаются занимательными видеовставками: вот гренадеры строятся, вот уже маршируют, бегут в штыковую: «За Царя, за Родину, за Веру!». Ради такой красоты GSC-бойцы подружились с одним из военно-исторических клубов, в результате во время реконструкции Бородинского сражения были отсняты интереснейшие видеоматериалы. Именно их, вмонтированными в игру, мы и наблюдали, разинув рты и дивясь качеству съемки почти 200-летней давности...

Радиант Пильмана

s.t.a.l.k.e.r.: oblivion lost
www.stalker-game.com
жанр: шутер от первого лица по мотивам произведений братьев Стругацких
разработчик: gsc gameworld (www.gsc-game.com)
издатели: thq (www.thq.de), «руссобит-м» (www.russobit-m.ru)
дата выхода: 1 квартал 2004 г.

Еще один проект GSC, «Сталкер» (с точками и с прописных, разумеется), вдруг ставшими по-американски политкорректными немцами был признан недопустимо жестоким, в силу чего игру, потихонечку становящейся одной из желанных (ролик с нашего предыдущего DVD немного объясняет причины этого явления, не правда ли?), укрывают от зевак в бизнес-центре, куда пропускают только тружеников индустрии.

Допущенным к телу проекта в первую очередь показывают главную гордость моделлеров — Чернобыльскую АЭС, в масштабе 1:1. Воспоминаниями делится Олег Яворский (читаем на бадже: «старший пиар-менеджер»): «Мы несколько раз выезжали в Чернобыль, где, экипировавшись соответствующим образом (иначе б не стояли сейчас перед вами!), проводили фото- и видеосессии. КГБ, к слову, потом интересовалось, а чего это мы там делали и не узнали ли чего сверхсекретного. Веселые люди... В итоге в игре появился совершенно аутентичный саркофаг, упрятавший тот самый энергоблок, со всеми полагающимися подробностями...»

«Гуляя» по кишечнополостным коридорам станции, то и дело натыкаюсь на мутантов, обезображенные трупы и прочие прелести. Внезапно экран бледнеет — по неосторожности угораздило забрести в аномальную зону с нулевой гравитацией, и неопытного сталкера живописно разрывает на куски. Ну да, вы же помните, что отголоски братьев Стругацких не чужды этой игре?

Второй забег — по окрестностям, под лозунгом параноидальной осторожности. Окружающее пространство поминутно проверяется на аномальность: раскидываю вокруг себя болты (бог ты мой, живая ведь иллюстрация!), по дальнейшему поведению которых пытаюсь судить о безопасности пути. Медленно бреду по заброшенному городу, отшаркивая валяющиеся старые газеты, во все глаза рассматриваю каждый дом и в итоге натыкаюсь на пожилую статую с надписью «Ленін». Что ж, здоровеньки булы, Лукич...

Тем временем мои виртуальные коллеги, NPC-сталкеры, пытаются жить самостоятельной жизнью: устраивают экспедиции за артефактами, отстреливают мутантов, враждуют друг с другом (!) или же, напротив, услужливо, по-дружески обмениваются отдельными товарами нарпотребления. Мир окрест постоянно изменяется, творит, загадочный, страшный, непостижимый, что ему вздумается. Проснувшись однажды, мы можем обнаружить, что все интересные «экскурсионные» места уже разграблены, популяции мутантов подверглись тотальному геноциду, а на переносице у нас недобрым светом алеет пятно лазерного прицела.



Решив, что по квази-АЭС я нагулялся вдоволь, Олег запускает другой уровень, предназначенный для демонстрации физической модели. Первое, что видим, — кувыркающуюся под откос родную «Ниву». «Ниве» грустно, «Ниву» крутит и корежит, «Нива» негодующе скрежещет металлом и, наконец, удачно приземляется на все четыре. За углом — потертый жизнью КамАЗ, с разбитым лобовым стеклом и изможденной торпедой. Несмотря на увечья и преклонный возраст, джаггернаут с легкостью слушается руля, и я не отказываю себе в удовольствии пару раз проехаться все по той же злосчастной «Ниве»-акробатке. Мне тем временем объясняют, что КамАЗ — это не только весело, но и полезно, ведь с его помощью можно за один заход вывезти из зоны несколько тонн артефактов, самым железобетонным образом упрочив свое положение. Ну а лучшей демонстрации законов физики, чем людские движения, и придумать трудно. Люди, впрочем, уже и не люди, а... Получив пулю в лоб, они мешками скатываются по лестницам, обвисают на перилах, шмякаются оземь. Каждый взмах конечностью честно просчитан, а потому убедителен: труп, как есть труп...

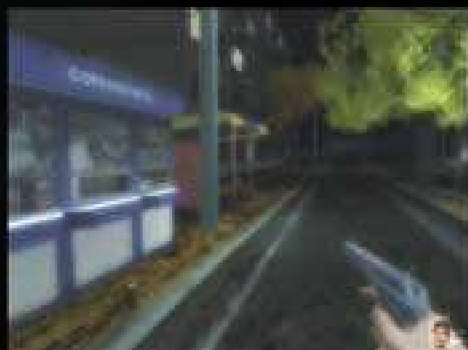
Разговор прерывается. Со словами «герр Яворский, вам просили передать...» один из сотрудников выставки вручает собеседнику исключительно серьезное издание, с пеной у рта позиционирующее себя как «Номер 1 в мире. Номер 1 в России». Понимаете, в каких условиях приходится работать, с кем «конкурировать», кого, в общем, поощрительно щелкать по носу? В порядке бреда выдаю Олегу еще один номер — наш варварский стеб-концепт «1-й в Галактике. 1-й во Вселенной». Все — ложатся. Выставка дрожит от смеха. Приятно. «Номер 1 в мире», вспомни Пруткова, не стреляйся. Ты нужен детям и учащимся ПТУ.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

БУМЕР

Своеобразный игровой мир — современная криминальная Россия.
В главных ролях — молодые звезды российского кинематографа.
Оригинальная звуковая дорожка. Музыка группы «Ленинград».
Полностью трехмерное, интерактивное окружение.
Реалистичная физическая модель поведения автомобиля.
Симуляция физики тканей.
Мимика лица, синхронизация с речью (технология LifeStudio:HEAD).







ФИРМА «1С» GAIJIN ENTERTAINMENT СТВ

© 2003 Кинокомпания «СТВ». © 2003 Gaijin Entertainment. © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

Пешка

warhammer 40000: fire warrior
www.firewarrior.com
жанр: шутер от первого лица по мотивам небезызвестной настольной
разработчик: kuju (www.kuju.com)
издатель: thq (www.thq.de)
дата выхода: 2004 г.

...А если вы вдруг решили, что мутанта страшнее, чем эротические шашки, не существует, то вы ошибаетесь, ибо сейчас мы, Александр М-ский и Георг Рекенталер (Georg Reckenthaeler), пиар-менеджер THQ, в лицах поведаем вам о Fire Warrior, вприпрыжку бегущим за StarCraft: Ghost и Baldur's Gate: Dark Alliance. Отличие лишь одно: и на ПК тоже. FPS в антураже настольной стратегической — сочетание несколько противоестественное, но занятное. В конце концов, не каждый день скромной космодесантной пешке дают почувствовать себя важной фигурой на безразмерном тактическом игрополе и дослужиться до ферзя.

Герой драмы, несмотря на мудреное для непосвященных звание, Tau Fire Warrior, — всего лишь рядовой боец, на долю которого выпало сомнительное удовольствие что-то там решать в судьбах галактики, кого-то судить и в результате вырасти до высшего космогвардейского чина. В процессе забега по «карьерной лестнице» Tau-боец будет получать доступ к новым видам оружия и бронекостюмов, чем несказанно порадует благодарных зрителей, и вся эта свистопляска будет происходить не где-нибудь на заброшенной пл. Татуин, а во всемирно известных населенных пунктах вселенной Warhammer 40K. Если вы не заходитесь в восторге при виде планеты Dolumar IV или не падаете в обморок от счастья во время полета на всамделишном имперском крейсере, то это... лишь ваша вина. Надо было учить матчасть — тогда, глядишь, и многочисленные потасовки с настольными юнитами были бы в радость, и периодически взрывающиеся Tau-warship'ы затронули бы нежные струны вашей души.



Впрочем, шутки в сторону: игра, призванная раскошелить оголтелых поклонников на полсотни долларов с носа, выглядит очень достойно и даже оправдывает свое пиротехническое название: дыма и пламени, приходящегося на кубометр местного пространства, с избытком хватило бы на десять римских пожаров и пятерых Неронов, обещанный full-time-action присутствует в полном составе, и даже самый отъявленный и занудный фанат не сможет придраться к аутентичным интерьерам и дизайну юнитов, скопированному с выкрашенных вручную миниатюр. Правда же, Денис?

Вкус детства

ufo: aftermath
www.ufo-aftermath.com
жанр: походовая стратегия по мотивам x-com
разработчик: altar interactive (www.altarinteractive.com)
издатель: vidis (www.vidis.com)
дата выхода: октябрь 2003 г.

На стенде Vidis творится страшное: натянув на тщедушное тело бутафорский fullplate, по экранам мечется anime-канонизированная Орлеанская дева и рубит все, что имеет неосторожность. Мальчишки млеют, журналюги смачно плюются, сотрудники фирмы-публикатора смущенно краснеют и предлагают переместиться в бизнес-центр, где место чужой гуттаперчевой Жанны оккупировано родными сектоидами.

UFO: Aftermath — один из популярнейших (если не самый) экспонатов выставки: не пробиться ни к игре, ни к демонстраторам. Толпы! Что она мне и что я ей? Друзья, я вам еще не рассказывал, но время пришло: некто М-ский — старинный поклонник серии. Все, что было после Terror of the Deep, провалилось в Тартар из-за пренебрежения традициями и чрезмерной увлеченности action-составляющей. «Вы совершенно правы, да-да». Умиленный Эгберт Латца (Egbert Latza, key account manager) хватает М-ского в охапку и, оттеснив «Номер 1 в Германии» (убей не помню, как зовут), тащит к машине с идолом.

Смейтесь-смейтесь, но над UFO: Aftermath хочется выть ностальгической белугой — ни одной свежей идеи со времен замшелого 1993-го, ни одного невменяемого нововведения, ничего! Ничего постороннего. Раскатайте округлые полигоны скалкой — и получите Тот Самый X-COM, бессменную редакционную священную корову. С превеликой гордостью мне демонстрируют geoscape, как две капли воды похожий на geoscape, показывают до боли знакомые интерьеры бункеров, помогают собрать на базе бригаду из рекрутов, распределить цели исследований между научными работниками и... Зачем вы мне помогаете? Нет, нет, спасибо, сам. Снарядив команду, отправляюсь на первую после многолетнего перерыва боевую вылазку. Полигональные морпехи, по-голливудски выпрыгнув из вертолета, в самом что ни на есть реальном крадутся вдоль заборов, осторожно выглядывают из-за углов и, наконец, встречают дорогого инопланетного гостя — безобразного вида собаченцию на долговязых конечностях. Игра автоматически впадает в состояние паузы и вопрошающе щурится: ну, что дальше? Продукт чьей-то больной фантазии обречен на скоропостижное вымирание — у экземпляра налицо признаки алиенского бешенства: пена пастью, на самого меня бросается. Преподношу пришельцу хлеб-соль — шпигую гнусную тушку свинцом (герр Латца одобрительно крякает). В местах пулепопаданий

Warhammer 40000: Fire Warrior.







Георг Рекенталер (с журналом) из THQ уверяет, что их Warhammer будет самым аутентичным ПК-"Вархаммером" за всю историю компьютерного вархаммеростроения.



Korea: Forgotten Conflict.





UFO: Aftermath.



образуются небольшие кровяные фонтанчики, заливающие шерсть твари и пачкающие асфальт. Скотина недоуменно ревет и картинно валится наземь, в который за сегодня раз подтверждая теорию Дарвина о межвидовой конкуренции и ее некрасивых последствиях.
Расстрел space-invader'ов продолжается еще минут 15 и продолжался бы до заката, но в сердце стучит пепел Клааса (василий, даю справку: парень не выполнял редакционные задания, за что был... да-да... именно, таковы внутрицеховые законы) — впереди еще столько всего!..

С Кимом по жизни

korea: forgotten conflict

www.koreaforgottenconflict.com
жанр: commandos-клон
разработчик: plastic reality technologies (www.preality.com)
издатель: vidis (www.vidis.com)
дата выхода: 4 квартал 2003 г.

Вездесущая WWII-тематика, конечно, всесильна (а уж верна!..), но пора бы и честь знать. Ибо обрыдло. К счастью, не мне одному. Признаться, в последний раз я радовался сходным образом, прочитав анонс об арабском шутере, повествующем о нелегкой жизни исламистов под бетонной пятой статуи Свободы.
Перед нами очередной Commandos-суррогат, насыщенный живописными реалиями периода — ура! — корейских разногласий с рукоприкладством. Разработчики с гордостью тычут пальцами в полигональный Сеул, якобы собранный по кирпичику в полном соответствии с архитектурным планом, вертят его как хотят, стремясь оправдать полную трехмерность населенного пункта, бьются камерой о землю и просто куролесят. «Видите?! — восклицает Эгберт Латца, — полного 3D нет ни в одной подобной игре, в том числе в Commandos 3, а у нас есть!» Его лицо сияет гордостью за коллег, и это правильное, похвальное сияние. Прерываю демонстрацию на прочувствованное рукопожатие. Смахиваю слезу.
Правильная Корея и Корея Неправильная — кто помог первой одолеть (одолеть?) вторую? Ответ: герои, как и ожидалось, сплошь американцы, пропустившие в свои ряды лишь одного Правильного Корейца. Стоит ли говорить, что каждый из них обладает ярко выраженной индивидуальностью и набором спецумений: кожаный чулок Ким Юн-Су по следам северокорейских армейских ботинок и ароматам русского гуталина в воздухе выслеживает врага, снайпер Ночной Птиц валит с ног всех непонравившихся ему потенциальных коммунистов, а сестричка Сара хитроумно выплескивает литр слабительного в кастрюлю с вражеской перловкой, выводя из строя армейскую базу целиком. О, страшная женщина Сара!
Банда беспрестанно блуждает по окрестностям, выполняя различные диверсионные задания: освобождает знатных военнопленных, пускает под откос поезда, угоняет самолеты и время от времени наведывается в храмы, дабы замолить грехи. Тут разработчики снова заводят старую песню о главном: храм, де, выполнен безупречно, являет собой культурный памятник эпохи правления династии Ким, точно такой же вы могли видеть в одном из пригородов Сеула... Спорить сложно: во-первых, я не был в пригородах Сеула и не знаком с творчеством корейских зодчих, а во-вторых, картинка и правда безупречна, прямо-таки переливается ярмарочным национальным колоритом. Обязательно посетите этот Сеул.

Водолейские хроники

space colony

www.spacecolonygame.com
жанр: симулятор космической колонии
разработчик: firefly studios (www.fireflyworlds.com)
издатель: take 2 interactive (www.take2games.com)
дата выхода: 4 квартал 2003 г.

Возьмите себя в руки, друзья, случилось непоправимое: единственная надежда замкостроителей в этой до ужаса современной реальности отвернулась от Средневековья и, набрав третью космическую, рванула к созвездию Водолея. Эпоха Stronghold'ов трагически завершилась, а ненаглядная FireFly Studios вовсю клепает адский сплав из мультфильма Futurama и тошнотворных The Sims. Лихоимцы, опомнитесь! Лихоимцы отмахиваются со словами «Нам надоело пережевывать старую идею, и мы решили попробовать что-то новое».
Что ж, начинаем жевать новое. Главная инопланетная достопримечательность — космическая база на весь экран, слепящая хайтек-дизайном и удивляющая многообразием копошащихся колонистов. В качестве подданных — сотня душ населения, каждой из которых хочется комфортных условий и просто веселой жизни во всех ее воплощениях. Список общих требований с легкостью читается в мыслях любого водолейца: достаточно подойти, вежливо поздороваться и поинтересоваться здоровьем любимой бабушки, как на вас вываливают полный список желаемого. Запросы многомерны и разнообразны до неприличия: хотят квартиру многокомнатную с видом на кратеры, и чтоб вода горячая не только в батареях, и непременно набор ультрасовременных андроидов-домработников. Помнится, в медиевальное времечко пейзане не были столь избалованными и желание у них было только одно и всегда: дожить до субботы, чтобы вусмерть уесться пивом. Любопытное было желание (я не сказал «ошибочное»).
Но вернемся к косможителям. Означенный список надлежит мотать на ус, то есть по возможности претворять, иначе горсовет выпишет из центра нового губернатора. Приходится обустраивать: возводим сеть промышленных комплексов, заботимся об инфраструктуре, не забываем развлекать толпу разнообразнейшими шоу, чтобы лишенцы не слишком часто вспоминали о мнимых бедах. Полностью погрязнуть в экономике и маркетинге не дают — злобные пришельцы совершают хищнические набеги на родную колонию, грызут переборки, пугают ситизенов, втихаря воруют ресурсы. Для борьбы с инопланетными паразитами надлежит использовать специальных робокопов, коих предварительно надо отштамповать ру-

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2002 ГОДА





ГВАРДИЯ СВЕТА

""Disciples 2: Гвардия Света" обязательно должна быть в коллекции каждого стратега!
Это не просто аддон, это по-настоящему Новая Игра!

- PlayGround.ru

DISCIPLES II



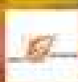


ГВАРДИЯ ТЬМЫ

"...Титул "культовая" накрепко прирос к Disciples 2. Аддон подтверждает её право с честью носить это звание..."

- PlayGround.ru

Данная версия игры включает в себя патч 2.01











©2003 «Strategy First» Все права защищены ©2003 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены.
Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг» www.russobit-m.ru

GFI

Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ками осчастливленных обитателей на краснобогатырских заводах и фабриках. Что мы, собственно, и делаем… Оп — сделано! А дальше начинается полный Total Annihilation: железные дровосеки почем зря гвоздят космических тараканов, выжигают их норы и борются за экологическую чистоту межзвездного пространства с помощью небытовой химии. Мы же, наблюдая за всем этим бесовством, понимаем, что все равно хотим Stronghold 2.

Однажды в Чикаго

chicago 1930

www.chicago1930-game.com
жанр: commandos-клон
разработчик: spellbound studios (www.spellbound.de)
издатель: wanadoo edition (www.wanadoo.com)
дата выхода: 4 квартал 2003 г.

Немецкая Spellbound, главная головная боль испанской Pyro, готовит к выходу в свет очередной Commandos-штамм, на сей раз в гангстерском окружении, густо приправленный романтикой Великой депрессии. «Неужели хотите почувствовать себя доном Капоне?» — игриво удивляется Мартин Куппе (Martin Kuppe), гейм-дизайнер. С детства грезил этим человеком, Мартин, с октябрятского возраста.
На мониторе — поделенный на микрорайоны спрайтовый Чикаго с высоты птичьего полета. Невооруженным глазом прослеживается некая полярность: на востоке синеет полицейский участок, весь в звездно-полосатых стягах, на западе громокипит и джазует гнездо порока под «крышей» гангстерских кланов. Цель очевидна: открыть в полицейском участке публичный дом… простите… постепенно подчиняя себе близлежащие кварталы, захватить весь город. Действовать можно как на стороне оргпреступности, так и от лица «силовиков». Кажется, этого не было ни в одном из предыдущих клонов…
Еще один пункт из списка подвигов — нелинейная кампания. Чикаго — город огромный, лоснящийся от «ресурсов», и потому передел мира можно начинать с любого края. Мартин обращает внимание на некие условные знаки над районами и объясняет, что при захвате каждого из них игрок получает некий бонус: дополнительные средства в «общак», новых бойцов (их в игре около полусотни) или даже партию — «только что с конвейера — не забудьте протереть ветошью!» — пулеметов Томпсона. Завладев легендарными «пушками», на контакт с противоборствующей стороной идешь как на праздник. Ну а завершая рассказ о чикагских благопрелестях, нельзя не вспомнить «ролевой элемент», благодаря которому громилы оттачивают свое мастерство в обращении со стрелковым оружием, набивают руку в прицельном бомбометании, учатся новым приемам рукопашного боя.
Между тем жизнь чикагская бурлит и плещет с такой силой, что мафиози теряются в толпе обывателей. Чтобы разрядить обстановку (в буквальном смысле), бросаю гранату под ноги полисмену, но тот, не хуже еще не родившегося Рэмбо, отшвыривает ее обратно. Взрыв. Братва кровавыми ошметками разлетается по закоулкам, уцелевшие начинают безумную пальбу. Картина живописно обрамляется вусмерть перепуганными горожанами, кои в панике мечутся по кварталу, размахивая сразу всеми конечностями и здорово мешая полисмену вести прицельный огонь. Ну почему, почему нельзя отстреливать педестрианов!.. На звуки заварушки со всей округи сбегается пресса — зло стопроцентное! Во-первых, журналюги обожают «стучать» полиции обо всех инцидентах, во-вторых, недопустимо продажны — дайте папарацци сотню «зеленых», и негодяй благополучно забудет об увиденном.
На этой оптимистической ноте мы с господином Куппе вальсируем к следующему проекту Spellbound.

Алиби

desperados 2: coopers revenge

жанр: тактический шутер
разработчик: spellbound studios (www.spellbound.de)
издатель: wanado (www.wanadoo.com)
дата выхода: не определена

Desperados 2 находится в разработке всего два месяца, поэтому «в руки не даем, можно только смотреть и… восхищаться. Ха-ха-ха». Шутник.
Между тем игру не узнать. Право же, тотальная полигонизация и вид от третьего способны на чудеса. Альтер-эго (под руководством шутника Мартина), совершив по типичному дикозападному городку круг почета, заходит в салун, принимает стакан виски и начинает откровенно буянить (любопытно, чем нализавшийся ИИ отличается от ИИ-трезвенника?). «Утихомирить хулигана» подряжаются… не менее «теплые» мексиканские головорезы. Далее следует классический вестерн-балаган: шум, грохот, беспорядочная пальба по мишеням, вышибание дверей головами и пр. В конце концов бандитская пуля находит свою дорогу к черепу героя, и неудавшийся Клинт Иствуд валится в песок. Аплодисменты. Кажется, заслуженные.
Тем не менее повеселевший герр Куппе твердит что-то об алиби: мол, версия непозволительно сыра, показывать больше нечего, а бой изначально был обречен на



Space Colony.





Мартин Куппе (Spellbound Studios), любимый немецкий игроразработчик наших друзей из испанской Pyro.

Jack Hammer.



Chicago 1930.





Правильный арт-человек Оливер Мехлер (Similis) когда-то приложил руку к культовой Incubation.



поражение. Видите ли, перед походом в салун (или любое другое злачное место) следовало озаботиться нахождением компаньонов, которых в команде может быть до… ну, конечно же… семи персон, однако «компаньоны в игру еще не вставлены, поскольку не отлажен искусственный интеллект».
Лозунг показа: пейте виски только в компании хороших стрелков с отменным ИИ.

Все впереди

jack hammer

жанр: тактическая стратегия
разработчик: similis (www.similis.de)
издатель: acclaim (www.acclaimworld.com)
дата выхода: не определена

Хорошо утоптанная дорожка ведет нас от гостеприимной Spellbound прямиком в Acclaim-апартаменты, невообразимо загаженные консольными бирюльками. Лишь в дальнем углу стенда обнаруживаются наши, родные ПК-люди: Similis, автор Incubation, сегодня настойчиво просит любить и жаловать свою новую тактическую игру Jack Hammer.
Еще одна история из жизни мутантов, поспешно возжелавших оккупировать небесно-голубой шарик, «Джек Молотобоец» выкатывает перед зрителем толпу тварей-с-дурными-намерениями, но, к счастью, не на тех напавшую, — игрок управляет взводом спецназовцев, весьма удачно отражающих атаки. Раздражению негодяев нет предела, они порываются расчленить людей цвета хаки на отдельные полигоны, но… Оливер Мехлер (Oliver Maehler), арт-директор проекта, неожиданно «паузит» игру и начинает вращать камеру вокруг участников действа, ежесекундно выжимая из .EXE-корреспондента одобрительные междометия. Анимация и впрямь хороша, выполнена поразительно плавно, правдоподобно.
Чувствуя, что «клиент дозрел», демонстратор любезно передает управление в мои руки и не ошибается — никогда еще эта откровенно тюремного вида лаборатория не видела столько мутантской крови и не слышала такие душераздирающие стоны. Что называется, оторвался.



Сквозь кровавую пелену (вы еще помните, что это, вообще говоря, стратегия?) до ушей убивца с трудом добирались сладкие песни Оливера о сонме грядущих (василий, эти когда еще все впереди, то есть будет, возможно, завтра, а может, и никогда. Понимаешь?) возможностей вроде купания красного меня в шейдерной воде с последующим внезапным выскакиванием на зазевавшегося врага, поголовном дестрое любых подвернувшихся под руку объектов (да-да, василий, стекла в окнах и лампочки в подъездах тоже можно)…

Повесть о ненастоящем человеке

terminator 3: war of the machines

www.infogrames.net/games/terminator_3_war_machines_pc_action
жанр: шутер от первого лица из жизни будущего губернатора калифорнии
разработчик: clever's games (www.clevers.com)
издатель: atari (www.atari.com)
дата выхода: 4 квартал 2003 г.

Посреди стенда Atari (смотреть на который ПК-аддикту нет никаких сил — слово «консоль» отпечатывается на сетчатке с таким остервенением, что, случись вам постоять здесь минут тридцать, правильное зрение будет испорчено безвозвратно и спасти смогут только протезы) тяжелой поступью прогуливается загримированный под Шварценеггера настоящий платяной шкаф. Время от времени шкаф молодецки машет шотганом и указующе поводит подбородком в сторону мониторов, где живет играизация Terminator 3.
Игрокартина начинается там, где заканчивается худфильм: терминаторы всех моделей и мастей оперативно расправляются с останками человеческой расы, норовя прищемить Джону Коннору хвост побольнее; последний весьма ловко укрывается от машин и направляет повстанческие бригады на утилизацию разумного металлолома. Пионеры будущего разрушают силовые подстанции, минируют подступы к своим базам, всячески сопротивляются. Им активно помогает сам Арнольд, загримированный под терминатора устаревшей модели.
Парный конферанс Спецэффектов и Скриптов проходит в интереснейших локациях: разгромленный железнодорожный вокзал, высохшее морское дно, заваленное разного рода ржавьем, оружейный склад, где вовсю хозяйничают прихвостни Skynet. И везде всякая механическая тварь должна будет получить по паре увесистых доводов, чтобы не путалась более под ногами наших. Звездное альтер-эго двуногим танком прошивает стены, свирепо мерцает целеуказателем, сшибает авиацию с небес не хуже иракских земледельцев. Для придания процессу подобающей атмосферы все боевые достижения аккуратно фиксируются вмонтированным компьютером и периодически выводятся на экран. Ну а большинство объектов и практически все стены сделаны разрушаемыми, включая милые австрийскому сердцу санузлы, где, согласно канонам фильможанра, принято водружать на головы против-

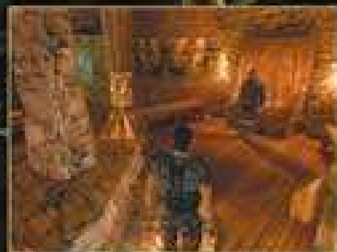
1С ® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

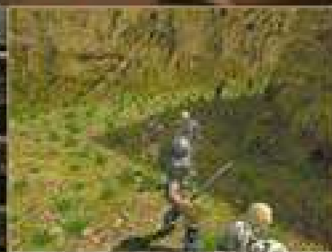
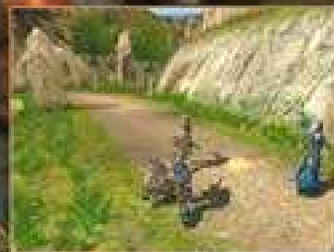
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



Пограничье

МАГИЯ ПРОТИВ ТЕХНОЛОГИИ
ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ БОЖЕСТВА



ников элементы финской (или сейчас в моде итальянская?) сантехники.

Основной же повод для визгливой, прямо-таки детской радости — более-менее регулярные встречи с T-X. Признайтесь, вы ведь уже несколько месяцев мечтаете лично пообщаться с фрекен Локен? Есть такая девушка! Терминаторша с удовольствием прибежит на зов и перепортит все окрестное хозяйство титановым арнольдовым черепом.

Должен заметить, что рукопашные потасовки довольно зрелищны даже без участия T-X, а уж когда на импровизированном ринге схлестываются два легированных киллера, начинается настоящий шоутайм с метанием многотонных грузовиков, применением плазменных пушек и прочей пиротехники. Поклонники кинофильма не смогут не оценить.

Млечный путь за пазухой

x2: the threat

www.x2-diebedrohung.de
жанр: торгово-боевой космосимулятор
разработчик: egosoft (www.egosoft.com)
издатель: koch media (www.kochmedia.com)
дата выхода: 20 октября 2003 г.

Маршрут к владениям Koch Media пролегает мимо площадей, занимаемых Activision: компания, напрочь позабыв аббревиатуру «ПК», агрессивно раскручивает приставочные проекты, делая это весьма умело. Добрую половину территории занимает half-pipe, по которой каскадируют фристайлеры, восхищая народ трюками и агитируя приобретать «в киосках города» Tony Hawk's Underground или хотя бы ProSkater 3.

Миновав рампу, обнаруживаю нехороший факт: стенд Koch Media ломится от посетителей, а значит, работать придется в нечеловеческих условиях. Рядом с детьми. Мамами. Папами. И даже бабушками. На больших экранах крутится X2, носитель и продолжатель многочисленных девелоперских соображений о том, какой может быть жизнь межзвездного профессионала на самообеспечении. Эпическая космосага, обросшая сверхсовременными спецэффектами и прочими неоспоримыми достоинствами, смотрится так, что аж дух захватывает. Межзвездное пространство пестрит звездной пылью и ослепляет короной близлежащего светила, корабли играют бликами на плоскостях и ловко прикрываются силовыми щитами от шальных астероидов. Сказка!

У Иохима Неттельбека (Joachim Nettelbeck, Koch Media product manager), моего первого пилота в пробном полете, горят глаза, гордым мексиканским тушканом блестит мех бороды: «X2 — та же аврадоносная X: Beyond the Frontier, только больше, толще, красивее и длиннее». Когда я пытаюсь выяснить, насколько «больше и длиннее», он сознается, что в школе у него хуже всего было с арифметикой, но слово «много» кажется ему вполне подходящим. Итак, в X2 много звездных систем, много типов кораблей и вооружения, много спецэффектов и, вероятно, много ошибок (шутка, добрая шутка!).

Мы залетаем на первую же космическую станцию, заправляемся под завязку и продолжаем путь дальше. Вскоре нас нагоняет рой пиратских корабликов. Завязывается ожесточенная перестрелка, в ходе которой все участники выписывают замысловатые загогулины в попытке уклониться от вражеских выстрелов и попутно поймать чужой хвост в перекрестье прицела. Пиратов больше, они шустрее, зато у нас на борту свеженькая пушка устрашающего вида с ТТХ мечты, что и решает исход поединка. Комариный танец продолжается бог весть сколько времени, пока последний из нападающих не сгорает в красивой вспышке. В тот же момент на связь выходит комендант недавно покинутой базы, благодарит за очистку сектора от незваных гостей и переводит на мой счет некую сумму буказоидов. «В знак признательности и согласно законов космического гостеприимства».

«Что еще нового покажете, Иохим?» — «Разве вы не видите — здесь все новое!» И это чистая правда. Никто не сможет сказать, что Egosoft схалтурила, осмелившись вставить во вторую часть серии осколки первой. Даже вы, дорогой читатель, только что с таким удовольствием посмотревший автодемо, любезно предоставленное вам нашим DVD. Согласитесь: выполнено по-немецки, на совесть, запоминается надолго, ну а как играется — вы поняли из текста: с диким азартом.

Бобыли на распутье

singles: the love simulation

www.singles-the-game.de
жанр: клон the sims
разработчик: rotobee (www.rotobee.com)
издатель: koch media (www.kochmedia.com)
дата выхода: 4 квартал 2003 г.

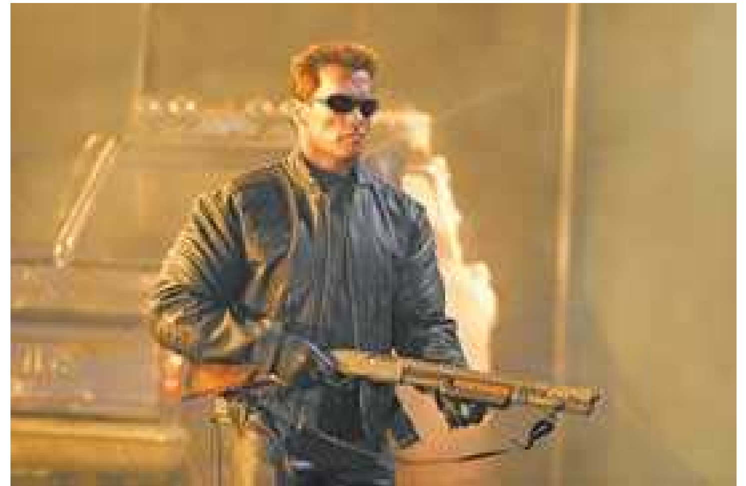
В хорошей отаре не без паршивой овцы, гласит поговорка кавказской национальности, и мы склонны ей верить: среди замечательных кохмедийных проектов каким-то невероятным образом прижился Sims-бастард, созданный по образу и подобию. Не отворачивайте лица: Singles — грустные кадры из холостяцкой жизни.

Внешне, да и внутренне, игра мало чем отличается от The Sims. Аборигены также ходят на работу, получают за пять часов невидимого труда какие-то совершенно фантастические деньги, а по вечерам пытаются развлекаться. И мы просто обязаны удовлетворять все их нужды, приобретать на заработанные средства предметы интерьера, различную бытовую технику, обновлять содержимое холодильников, наконец... Играю и ловлю себя на грустной мысли, что ничегошеньки не понимаю. Ни бельмеса. Что? Зачем? Какого?.. Ответственный за это (да, да, вот это — некрасиво показываю пальцем на картинку), не дайте умереть в тоске и неведении!

Дорогой Маркус Циглер (Markus Ziegler, product manager), скажите, в чем разница между The Sims и Singles? Тот не верит своим ушам, клянет (к счастью, про себя) чело-

Terminator 3: War of the Machines.





X2: The Threat.



Наши! Юрий Мирошников (слева) и Николай Барышников из, разумеется, «1С».





Singles: The Love Simulation.



вескую непонятливость и выдает убийственное: «Ну как же! В The Sims у игрока нет определенной цели, а в Singles есть: вам надо найти спутника жизни». Будто пораженного громом меня волокут обратно к стенду: «Видите, в квартире живут двое незнакомых людей. Ваша задача — сделать их не просто знакомыми, а знакомыми очень близко. Чтобы ближе уже некуда. Понимаете?» — «И что, в игре будет ЭТО?» — «А то».

Признаться, в роли сводни выступать еще не приходилось.

Начинаем все заново. Человеки в квартире воспринимаются исключительно как морские свинки, которых во что бы то ни стало нужно размножить. Не слишком любезно заталкиваю обоих в одну комнату — те принимаются лопотать на марсианском наречии, затем разражаются очевидной руганью — и разбегаются по разным углам. Маркус ловко выуживает из-за края экрана бар, отображающий степень удовлетворенности различными аспектами жизни. «Видите, у женщины все параметры ушли в красную зону — она голодна, не выспалась, не удовлетворена обстановкой в квартире. А вот если бы вы для начала покормили ее пиццей, сводили в санузел и поставили бы в гостиной новый кожаный диван, шансов на ссору было бы намного меньше. То же самое и в отношении мужчины: телевизор, пиво и любимые шлепанцы превращают его в добрейшего монстра Солнечной системы...»

Что здесь можно добавить... Из Singles выйдет отличное пособие для семейных психологов и заменитель какого-нибудь скандального reality-шоу, а значит, массам ЭТО понравится. Правда же, массы?

Биодобавка

gothic II: the night of the raven

www.gothic2.de
жанр: аддон к культовой рпг
разработчик: piranha bytes (www.piranha-bytes.de)
издатель: jowood productions (www.jowood.com)
дата выхода: в германии — уже,
в остальном мире — не определена

Единственный достойный внимания РПГ-проект выставки оказывается (так уж получилось!) аддоном к незабвенной Gothic II. Скорейшим образом выловив представителя JoWooD, забрасываю его вопросами и требую немедленной демонстрации. Не терпится же!

Приключение стартует одновременно с основной сюжетной линией Gothic II и дает доступ к новым территориям Кориниса. Суммарная площадь обретенного пространства составляет около трети от всех «готических» земель и может похвастаться доселе невиданными природными достопримечательностями. Первые пять минут гот-проводник Кристиан Кегл (Christian Kaegl) суматошно бегает по окрестностям, заросшим покачивающимися на ветру пальмами, горным козлом карабкается по какому-то каньону, устеленному злобного вида кактусами, а потом берет курс к пиратской



гавани. Попутно выясняется, что в аддоне мы, независимо от ранее выбранной фракции, получаем возможность примкнуть к магам воды, роль которых в Gothic 2 преступно занижена, либо попробовать себя в качестве джентльмена удачи и от души покрутиться в пиратском обществе. Ага, давайте к пиратам, киваю я Кристиану.

В флибустьерском поселении безымянный герой тут же получает вызов на поединок и укладывает противника парой лихих ударов (ork-butcher — это вещь). Окружающие аплодируют, наперебой предлагая купить у них желтые штаны, чтобы не сильно выделяться в пиратской массе и через это избежать многих неприятностей. В остальном же пираты слабо отличаются от обычных горожан: что-то пилят и колотят, латают стены своих хибар, прилюдно занимаются приготовлением пищи и при случае не прочь зарубить пару-тройку коллег за здорово живешь. Распущенные люди.

Морским гиенам более-менее успешно противостоит поселившаяся среди пальм шайка головорезов, в чьи ряды тоже можно успешно себя записать — было бы желание. Смотреть на действо невыносимо тяжело, хочется уже оттеснить Кристиана и единым махом пробежаться «по сюжету», лично поручкаться с магами воды и щербатым пиратским капитаном, но — поджимает время. Кручу сокрушенно головой, отклеиваюсь от экрана, ухожу.

Да, напоследок пытаюсь вытрясти из Кристиана хоть что-нибудь о Gothic III. Парень устало усмехается: не-а, давал подписку о неразглашении, засудят. Вывод очевиден: третьей «Готике» быть.

Могучая кучка

spellforce: the order of dawn

www.spellforce.com
жанр: стратегия в реальном времени/ролевая игра
разработчик: phenomic (www.phenomic.de)
издатель: jowood productions (www.jowood.com)
дата выхода: 20 октября 2003 г.

На стенде BigBen Interactive (несущественно) приютилась самая разная публика. В одном углу крутится сумасшедший Soldner, в другом аккуратно расхаживают панцеркляйны (вы правы, это Silent Storm,

Gothic II: The Night of the Raven.



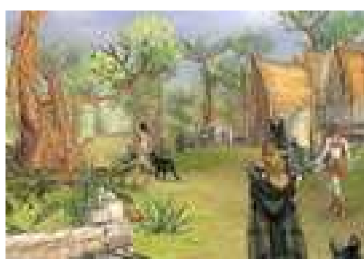


Жан-Марк Хессиг (Jean-Marc Haessig), худрук студии Spellbound.





Кристиан Кегл из JoWooD отдувался за аддон к "Готике-2". Отдувался неплохо, но Тома Путцки все равно не хватало.





Spellforce: The Order of Dawn.





мимо которого так сложно пройти), в третьем все сверкает, грохочет, гудит. При ближайшем рассмотрении «цветомузыка» оказывается ролевой стратегией Spellforce, которую незамедлительно хочется покорить и счастливым вернуться обратно. Шерпом вызывается быть Йохен Пекетц (Jochen Peketz), пиар-человек из Phenomic, обещающий провести меня к вершине удовольствия самыми нехожеными Spellforce-тропами.
Первый шаг – выбор расы. Играть можно за людей, гномов, троллей, эльфов обыкновенных и темных в ассортименте. Выбираем более-менее привычных человеков и отправляемся в поход за скальпами.
Поначалу игра напоминает Dungeon Siege: полигональные леса и реки, отрехмеренное зверье, под управлением – некий герой и горстка наемников, все без исключения оснащенные ролевыми характеристиками и XP-bar'ами. Компания резво бегает по некоей ухоженной территории, почти заповеднику, и постепенно освобождает себе подобных от лютого зверья. Легкости бытия весьма способствует юзабильный интерфейс, многократно упрощающий жизнь RTS-любителя: когда мы берем бойцов в охапку и наводимся на врага, тут же появляется список всевозможных способов, при помощи которых супостату можно насыпать перца под хвост; максимум два клика – и негодяй уже громко страдает, получив особенно крепких тумаков.
РПГ-развлечения временно прекращаются, когда в чистом поле встречаем пейзанина, готового выстроить базу. Как только на ставшей уже родной карте появляется первое здание, из-за соседнего пригорка выскакивает ватага отчаянных статистов, которым не терпится все сломать и перепортить, – это игра мягко напоминает нам, что пора уже подключать к процессу стратегическое мышление, сиречь обустраивать базу, защищать подходы к ней и параллельно вырезать всех несогласных.
Пока крестьяне остервенело изводят лес на деревянные ресурсы и сооружают жизненно необходимые постройки, интересуюсь у Йохена: о чем, собственно, игра. Тот начинает излагать сложнейшие сюжетные перипетии: «Однажды некий злобный маг решил захватить власть над королевством...» – «А, ясно. Спасибо!» – «Ну вы же понимаете, у магов такое хобби – постоянно что-нибудь захватывать...» Все, с сюжетом разобрались.
Тем временем мое поселение уже готово поставлять в армейские ряды волшебников, ведьм и прочий магический контингент – значит, скоро фейерверки. Собрав воедино толпу попестрее, отправляю ее на противоположный край карты и с удовольствием наблюдаю, как схлестываются две маленькие волшебные армии: человеческая и темноэльфийская. Маги выясняют отношения виртуозно, долго, со вкусом. Девятые валы защитных заклинаний, затем крик о помощи в адрес армии скелетов, после чего пространство заполняется смазливыми файерболами – любо-дорого смотреть! Какая, право, досада, что в реальной жизни подобное чудо доступно только на лазерном шоу. Остается надеяться на неисчерпаемые visual-запасы Spellforce...

Крадущийся и крадущий

thief
www.thief3.com
жанр: вороватый action
разработчик: ion storm (www.ionstorm.com)
издатель: eidos interactive (www.eidos.com)
дата выхода: 2004 г.

«Новое поколение игроков созрело для новых воровских приключений». Вот так пиар-оправдывают появление очередной серии популярной игры издатели. Небольшая поправка. По правде сказать, мотто Thief должно звучать иначе: «Новое поколение игроков созрело для старых воровских приключений». И никак иначе: старых, очень старых, таких старых, что вы, возможно, могли уже о них забыть.
Итак, Гаррет снова в деле. Самопровозглашенный робингуд по-прежнему грабит богатых и оставляет всю добычу бедному себе, не растрачивая калории на нелепые моральные дилеммы. Зачем? Ведь перед ним – целый город, полный обеспеченных граждан.
Арсенал технических средств? Тот же, коллеги: лук с оптическим прицелом, несколько типов стрел (обычные, водяные, паутинные, взрывающиеся и т.п.), кинжал и любимая народом дубинка для бескровного приведения охраны в горизонтальное положение; для особых случаев за пазухой припасены диковинные перчатки для ползания по стенам и пара ящиков с импровизированными гранатами. Последнее к использованию строго не рекомендуется, иначе вместо скрытного вора-тихони получим национального героя масштаба Брюса Виллиса. Зачем нам это?
Основная прелесть (я сказал «прелесть»? Так, наверное, и не наигрался...) нового «Вора» (как и всех предыдущих) – в возможности почувствовать себя... впрочем, это ведь тоже уже произнесено: «робингуд». Не игра, не текст – одни рефрены.
Казалось бы, вот она, вилла, возьми ее через окно на чердаке, осмотрись слегка и шагай набивать карманы. Но нет, зачем же так быстро? А где же уважение к профессии? к жанру?.. Охранники, живые и механические, по-прежнему следят за порядком, прислушиваются к каждому шороху и поднимают шум, обнаружив незапертую дверь или погашенный факел, стало быть, охрана – лучший ориентир, реперная точка, оселок, начало координат. Думать, планировать, делать начинаем от нее. Она – все. Как и когда-то.
И вновь рефрен: смертельно опасные ловушки, на обнаружение которых уходит столько времени, – они с нами? Пустой вопрос, куда они могли деться! Никакой спешки, только трезвый расчет, идеальное преступление должно быть расписано по секундам, маршруты охранников вызубрены, очередность их нейтрализации определена заранее, каждая миссия – многоуровневая головоломка...
Тише едешь – дальше будешь. Доживет ли старик до четвертой серии? Без всякого сомнения. С такой-то осторожностью... Только – зачем?

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Демиурги II



ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих безграничные тактические возможности



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной Вселенной Эфира в пяти кампаниях



РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя, получая новые способности



ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять самое ценное — себя.
Если ты подчинишься, тебя изменят навсегда или уничтожат.

Ты станешь марионеткой, если не сумеешь завладеть силой твоих новых врагов.

Подчини себе магию другого измерения и узнай, на что способен.

Готовься к новому приключению в Мире Лордов!

Выход игры: третий квартал 2003г.

1С Фирма "1С"

www.etherlords.com www.nival.com games.1c.ru

NIVAL INTERACTIVE

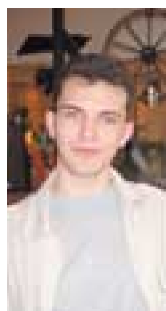
Демиурги 2 © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» – товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Thief.





Маркус Циглер из KOCH Media «продавал» Singles, то же, что The Sims, только с ЭТИМ: «Видите, у женщины все параметры ушли в красную зону...»









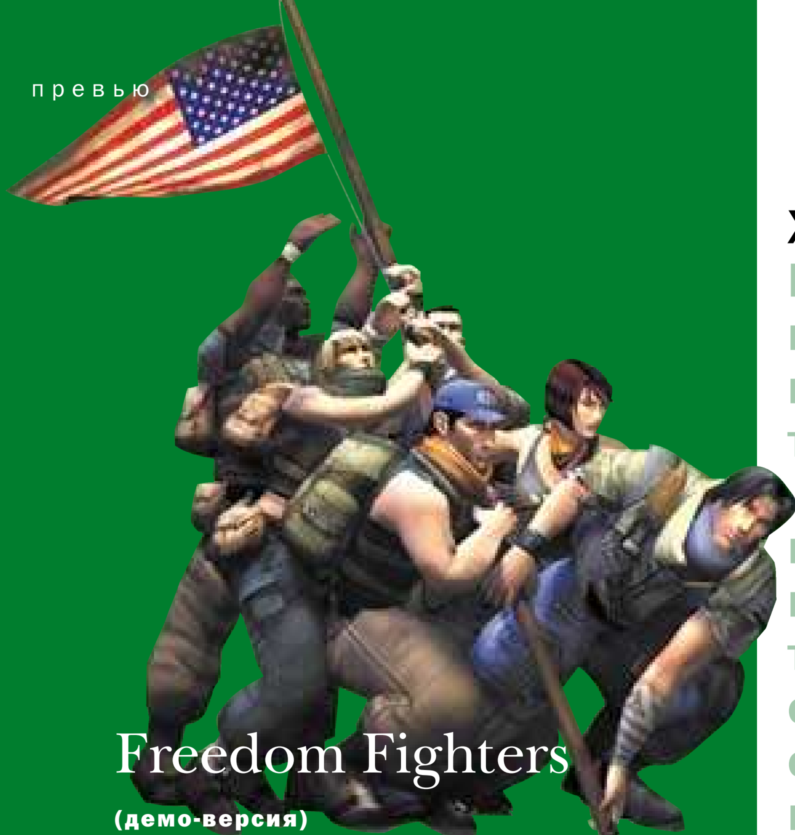






Превью





Freedom Fighters

(демо-версия)

Флагманский прожект для тех, кто любит не только пострелять в коммунистов, но и мнит себя при этом тактическим гением. Уличные войны группировок непримиримых сусликов на движке от «Хитмана».

Экшен



www.freedom.ea.com
разработчик: IO Interactive (www2.ioi.dk)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)
дата релиза: Октябрь 2003 г.
объем демо-версии: 79 Мбайт (см. ее на нынешних дисках!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733, 64 Мбайт ОЗУ (128 Мбайт для Windows 2K/XP), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1.

Разработчики об игре

«Самое чудовищное преступление IO Interactive — отсутствие многопользовательского в ПК-версии. Даже на PS2 есть режим разделения экрана на четыре части! Да эта игра, встав на колени, умоляет включить в себя мультиплейер...» — очень образно подводит предварительный итог Вано Сулик (Ivan Sulic), сайт IGN PC (www.ignpc.com).

Харизма

Красный скорпион уязвил великую атомную державу в поясницу! Нью-Йорк обратился в пепел и оплот советской оккупации — серпомолот горделиво реет над всеамериканским почтамтом. Кучкующиеся у костров на задворках Бронкса бомжи вынашивают планы отмщения...

Фраг Сибирский

Демо Freedom Fighters (бывш. The Battle for Liberty Island и Freedom: Soldiers of Liberty) вызывает примерно те же ощущения, что и просмотр хоккейной суперсерии 1972 года. Приятно за наших. Серьезно, изобретатели главного лысого киллера всея планеты выбрали для нового шутера несколько... как бы помягче выразиться... своеобразный сюжет. Почти тезка (Freedom Force) вырастил на паранойе холодной войны и Манхэттенского проекта ядовитый комикс... IO Interactive же на полном, кажется, серьезе величает свой эпик о социалистической чуме «альтернативной историей» — причем подходит к проблеме настолько трусливо, что даже не объясняет в сценарии толком, стенает ли Северная Америка под железной пятой Советов или еще только намеревается. С одной стороны, подполье процветает. С другой — последний оплот мировой демократии все еще держится, просто у бравых штатовских военных есть дела поважнее, чем отбивать Большое Яблочко у интервентов... понятно? Самый дубовый сюжетец категории «Б» за последнее время. Учитывая прошлые заслуги компании, желаем верить, что это всего лишь сознательная стилизация под боевик с Чаком Норрисом.

Распродажа свободы

Впрочем, если финальная версия вскроет в рядах подполья хотя бы одного коммунистического предателя, девелоперам простим все и вся. Обожаем коммунистических предателей! А пока что Сопротивление выглядит как троица тщательно подобранных с учетом последних достижений политкорректности маргиналов (симпатичный белый парень, не менее обворожительный черный парень и белокурая креатура женского полу), что мнется в переулке, потрясая автоматами Михаила Тимофеевича К.
Главный герой — Прирожденный Лидер — выходит из темноты и застенчиво просит закурить. Троица ведет себя так, словно только что пережила заодно с Лидером

подглядывать НЕ запрещено

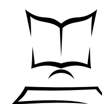




воплоти свои мечты и фантазии в реальность в новом эротическом квесте

Zастеколье
ТЕПЕРЬ ТЫ В КОМПЬЮТЕРЕ

9 дней, 9 ночей, 3 девушки,
$30 000 000 долларов...



Дискавери®
Multimedia

Интернет-магазин: www.shop.iddk.ru

123308, г. Москва, ул. Мневники, д. 6
Телефоны: (095) 946-57-98, 946-57-33
www.iddk.ru; e-mail: sale@iddk.ru



Первое правило настоящего сопротивленца — не внушать подозрений своим внешним видом. Очевидно, именно так в представлении захватчиков и должен выглядеть рядовой житель Нью-Йорка. Впрочем, базу обещают упрятать в канализацию...



Тактика бесшумного убийства: от гитарной струны к разводному ключу...

Скажите, разве он не нарушает технику безопасности? Так опрометчиво с коктейлями Молотова не обходился даже Макс Пейн.

авиационную катастрофу: незамедлительно хватает рюкзаки и топает следом, верная по гроб жизни и готовая броситься под пули-дуры по первому зову. В чем секрет? Секрет в харизматичности Прирожденного Лидера, одинокой «прокачиваемой» шкале Freedom Fighters. На старте задания Прирожденный твердой линией челюсти очаровывает троих — после диверсии на бензоколонке харизма подскакивает на пятнадцать пунктов, чего должно хватить минимум на пару дополнительных голов тупого партизанского скота. Жалко, NPC в демо-версию досыпать забыли, а? В финальном продукте железная воля Лидера должна удерживать на пути истинном целых 12 повстанцев.

И управление явно оптимизировано под безобразия с участием такой оравы. Назвать это дело «тактикой» язык не поворачивается, но все-таки...

Бойцы за свободу оснащены автоматической коробкой передач: «драйв», «нейтрал» и «реверс». В первой позиции соратники набрасываются на ближнего (или дальнего, но отмеченного прицелом) комми, словно лейкоциты, и забивают его прикладами. Количество участников акции, кстати, зависит от числа нажатий — каждое касание клавиши вовлекает в линчевание новую персону. Расстояние от брызгающей слюной командирской пасти до ушей подчиненных роли не играет — выполнять приказ бегут через весь уровень, знай себе терзай кнопку... Во втором положении рыцари Бронкса амбивалентны: вроде бы не пытаются самоустраниться от драки, но в то же время дружно прячутся за спину Лидера. Наконец, в третьем все дружно залегают за контейнерами, закрывают головы руками и отказываются иметь сношения с происходящим.

Сволочи вы, а не патриоты.

Позади Манхэттен

При всей своей избыточной ясности, именно тактическая АКП придает Freedom Fighters определенный шарм. Потому как бой — все тот же «Хитман» (вы еще помните, что было в этом чертовом «Хитмане-2»?), только с купированной тайной перемещений. Самое неочевидное действие в арсенале Лидера — удар метровым разводным ключом по хребту...

Мимикрии под официанта нет, а побеждать сотни носителей автоматов Калашникова как-то надо. Вот и приходится нажимать спусковой крючок столь же часто, что и клавишу всеобщей атаки. «Нейтральный» режим нужен для того, чтобы ваше стадо «горилл» не путалось под ногами во время длинных переходов по фирменным урбанистическим пространствам; а «защитный» — для войны сусликов. Что такое «война сусликов»? Ну как еще озаглавить процесс, в котором полтора десятка здоровенных мужиков то палят друг в друга, то одновременно пригибаются за контейнерами? Высунулись — исчезли... Долгосрочное побоище. Это и есть переработка хитмановской тактики под командный бой. Со стороны смотреть стыдно.

Крайне обидно, между прочим, что красиво прижаться спиной к кирпичной стене, заглянуть за угол, выпрыгнуть, широко расставив ноги, и открыть огонь с бедра умеет КТО УГОДНО, но только не Лидер, не Прирожденный. Этот должен стрелять, бить прикладом и со слезой на небритой морде водружать над полыхающим почтамтом нечто звездно-полосатое. Да, а еще, перед тем как метнуть в ненавистного врага Молотов-коктейль, он очень смешно подскакивает на месте, — очевидно, от избытка демократических чувств.

Эстетика разукрашенного портретами стахановцев и граффити антисоветского содержания Манхэттена поддерживается испытанными средствами настолько же неоригинально, насколько профессионально. Музыку наяривает привычный Будапештский симфонический, хор — Венгерского радио, двигатель — Glacier — теперь дозволяет отстреливать плафоны и погружать коридоры во тьму (зрелище на выходе феерическое), трупы после взрывов прыгают, как теннисные мячики, сохранений и уровня сложности не предвидится.

Главная стратегическая дилемма: а не потратить ли последнюю аптечку на павшего товарища? Да, товарищи поставляются в двух видах: живой и истекающий кровью. Истекать такая падаль, впрочем, может сколько угодно. Мертвых патриотов не бывает...

А вообще, если бы комми заменили на толстых италоамериканцев, выдали бы нам гитарную струну и вернули скрытность, вышел бы терпимый симулятор организованной преступности. Может, «Нивал» возьмется?

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



ФИРМА «1С»
MELNITSA
K-D LAB

© 2003 Кинокомпания «СТВ». © 2003 СТУДИЯ АНИМАЦИОННОГО КИНО «МЕЛЬНИЦА». © 2003 К-Д ЛАБ. © 2003 ЗАО «1С».
Все права защищены.



Skills & Strategy

(пресс-демо)

Изысканная наскальная живопись времен постинформационного общества. Какое сообщение хотят оставить нам разработчики?

Стратегия в реальном времени/РПГ



разработчик:	Haemimont Games (www.haemimontgames.com)
издатель:	Не объявлен
дата релиза:	2 квартал 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III+, 128+ Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+. А вообще — «системные» пока еще не определены...



Местные волкорайдеры появляются на свет с целым выводком серых. Три единицы — пятнадцать животных. Волки в таком количестве используются здесь «для отвлечения на себя обороны противника».

Волки позорные

Несколько световых лет тому назад ребята из болгарской, как перец, компании Haemimont Games создали игру удивительной, немногим доступной силы и чистоты — Celtic Kings. Их следующая игра, вполне возможно, будет называться Skills & Strategy. Жуткий славянский эксклюзив, секретная информация. Но вам, мы знаем, ее можно доверить.

Олег Хажинский

«Короли Кельтов» проживают на территории, о которой многие говорят, но мало кто видел, — где-то между стратегией в реальном времени и РПГ. Немного от Diablo, чуточку от WarCraft, щепотку от Baldur's Gate, самую малость от Kohan, простите, Immortal Sovereigns. Фирменный стиль Haemimont — две игры в одной. Вторая, как водится, много хуже первой. Первая — adventure. Сюжет то оставляет главного героя один на один с бесчисленными ордами недружелюбно настроенных и хорошо вооруженных людей, то вдруг снабжает отрядом в триста голов и бросает на стены мятежной крепости. Игрок сегодня ведет получасовые беседы с бородатым старцем о смысле ж., а завтра охраняет торговый караван от разбойников. Скучать некогда.

Вторая игра — классическая RTS с упрощенной экономической системой. Вещь, как принято говорить, на любителя, рекомендуется не всякому. Титанических размеров карты, телепортационные кабины для целых полков, замаскированные под пещеры (провозвестники подземных нор в C&C: Generals), смутный баланс сил, тяжелое управление.

Celtic Kings не взорвали мир изнутри, хотя все, кому полагается, обратили на талантливую команду внимание. По странному стечению обстоятельств у нас в руках оказалась демо-версия ее следующего творения, Skills & Strategy. Уже по названию ясно — смычке RTS с RPG быть!

И правда

Демо предназначено не для всяких глаз и содержит лишь маленький кусочек потенциального великоле-



Попав под действие магических башен, незваные гости мигом теряют свою прыть под действием заклинания «бесконечное торможение». По выбору игрока башни можно «переключить» в режим лечения своих бойцов. Короче, очень практичная вещь.

пия. «Приключенческая» часть, в которой Haemimont традиционно сильна, отсутствует. От «стратегического» отдела на смотр строя и песни явилась всего одна несложная миссия, которая проходится за полчаса и оставляет после себя весьма сумбурные воспоминания: буйная зелень, прозрачные горные водопады, огромное количество серых волков... В отличие от Celtic Kings, где экономика отсутствует совершенно, в Skills & Strategy все будет «как у людей». Крестьяне послушно отправляются собирать, кажется, золото и драгоценные камни на дне реки. Авторы рекомендуют обратить внимание на стаю лягушек, с возмущенным перекваком срывающуюся с насиженного места при виде людей. Впрочем, людей ли? Кажется, да, человеков. В шкурах, в окружении волков... но вот же, я отчетливо вижу две ноги, две руки и одну голову, расположенную в верхней части туловища. Ярко выраженные надбровные дуги, приплюснутый нос. Минуту, что за существо выползло только что из местных бараков? Почему оно в три раза выше и в еще больше раз толще рядового колхозника? А к чему на плече эта многозначительная дубина размером с вековую сосну? И

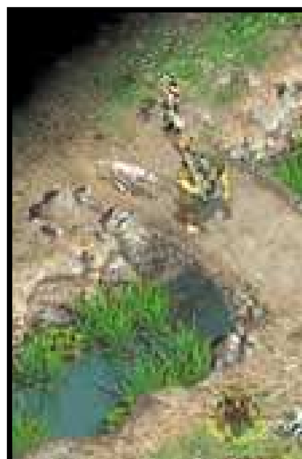


Королева Волков ведет свое воинство в бой.

почему, товарищ, во лбу у вас звезда сияет?
Нет, вы знаете, это все-таки не люди. Впрочем, какая разница — в полной версии игры обещается восемь рас. Деления на «плохих» и «очень плохих» больше не будет. Игрок, выбрав в качестве «стартовой» одну из трех «основных» сторон, по ходу дела сможет присоединить к своему королевству города, населенные самыми удивительными существами...

Отличия направо

Люди, тролли, эльфы, кочевники и прочая проживают по местам прописки и никого особенно не трогают. Стартуя одновременно с разных концов фирменной безразмерной карты, игроки начинают захватывать одно поселение за другим. Ассимилированные народности добавляют к стратегической палитре полководца новые краски, причем последние далеко не всегда сочетаются друг с другом. Хорошо сочетаются. Понимаете, о чем я?
Остроту происходящему добавляет введенное хитроумными разработчиками правило: захваченное однажды нейтральное королевство не может перейти

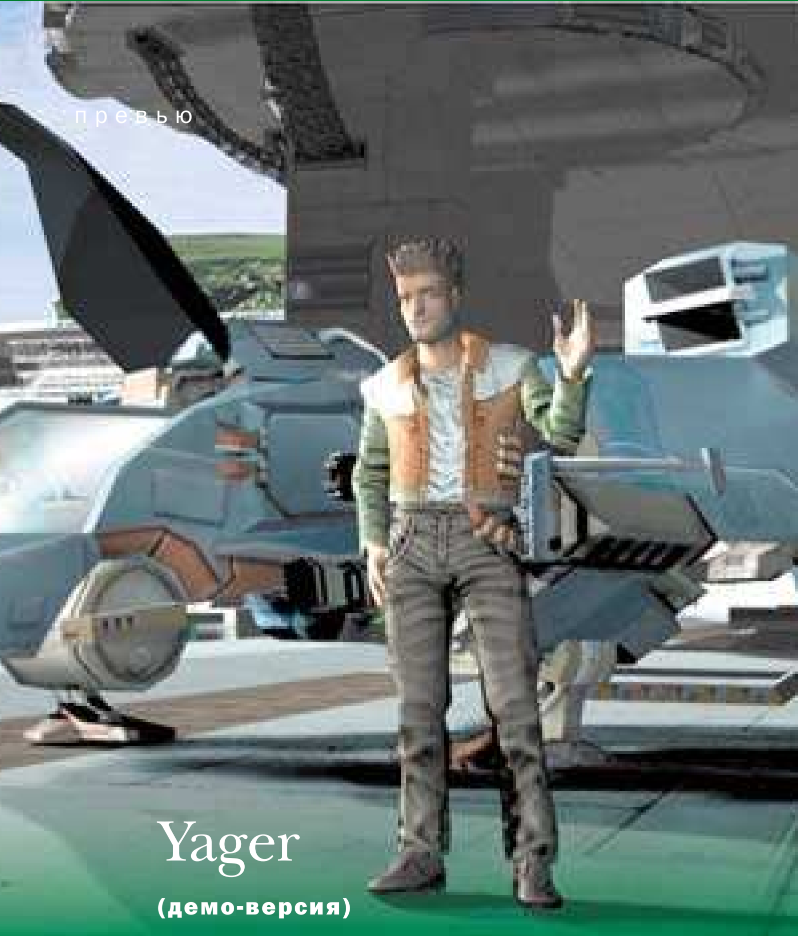


А вот и первые посетители нашей выставки достижений оборонительного хозяйства. Очень скоро друзья будут обнаружены, замедлены, огорошены, уничтожены.

в руки врага — оно может быть только уничтожено! Таким образом, первая фаза игры превращается в нечто вроде золотой лихорадки. Игроки сначала «хватают» все, что плохо лежит, а потом думают, какие тактические преимущества имеет объединенная армия дарклингов и троллей, усиленная шаманами ордена Тодора Живкова ордена солнцепоклонников.

Герои вчерашних дней

Безразмерную толпу переростков с дубинами разрешено одним движением мыши «подключить» к герою. В демо-версии мы смогли познакомиться с единственным представителем этой многочисленной в будущем когорты — в финальном варианте каждая сторона выделит по пять совершенно уникальных существ, воинов и магов.
Признаться, приданная нам Королева волков в компании большого белого волчары не произвела должного впечатления. Весьма субтильное создание, являет совершенно невыразительные чудеса, Акелла (белый волк) погибает в каждой сколько-нибудь серьезной заварушке, но с завидным постоянством «отрастает» вновь.
Чуть позже нам объяснили, как глупо ждать от героя первого уровня серьезного перформанса. С ростом опыта и боевых заслуг каждый герой сможет (не без помощи игрока, конечно) открыть в себе паранормальные способности. В комбинации с различными армиями вариантов окажется более чем достаточно: один и тот же герой в зависимости от воспитания будет «играться» совершенно по-разному. Но все это пока — планы, все это — в тонких линиях, легко стираемых ластиком. У Haemimont Games есть еще год, чтобы воплотить воздушные пока замки в железобетоне.



Yager

(демо-версия)

Bandits в воздухе. Крылья и пламя Красного Феникса.

Футуристический шутер



www.yager-game.com
разработчик: Yager Development (www.yager.de)
издатель: THQ (www.thq.co.uk)
дата релиза: 4 квартал 2003 г.
объем демо-версии: 211 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0+, 300 Мбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Главный дизайнер игры и наш новый друг Уве Бенеке (Uwe Beneke) рассуждает о нелинейности: «Как таковой свободы выбора в Yager не будет, но плохо ли это? Мы считаем, что нет. И потом, в пределах каждой миссии у игрока будет немало моментов, когда можно просто летать и наслаждаться видами. А нагулявшись вдоволь, отправиться к очередному чекпойнту и продолжить движение по сюжету».

Пристегните ремни безопасности

Игры одного с Yager жанра рождаются, когда к начинающему программисту приходит начинающий художник с красной папкою под мышкой. В папке — осадок ночей без вдохновения и зачитанных до дыр фантастических книжек по тридцать рублей. В папке — скетчи летательных аппаратов будущего.

Михаил Бескакотов

Абсолютно всех, включая родственников художника и потенциальных издателей, от таких вещей уже тошнит, поэтому игры, подобные Yager, редко доживают до собственного анонса. Но не знает ни сна, ни покоя вынесенная из детства любовь к войнам будущего, гигантским воздушным крейсерам, бравым пилотам и фотонным гипербластерам с фамагустой! Ежедневно в тумбочки ложатся тысячи листов некогда белой бумаги, из них собираются карандашные эскадрильи и тушевые армии истребителей, орбитальных станций и прочих грозного вида конструкций. Сотни космических и околоорбитальных движков пылятся в архивах, ведь программировать их легко и приятно — знай рисуй взрывы поэффектнее. Десятки игр этого опального жанра делают мир лучше своим отсутствием на уставшей от блеклых концептов публике. Поэтому в случае Yager вариантов было ровно два: либо это уродец, сумевший выбраться за пределы своего Xbox-болота по большой случайности, либо...

Разрыв шаблона

Да. Yager всерьез намерен сломать стереотипы. Он появился на свет, чтобы доказать всем, что скучный — что бы ни писали в рецензиях на «Шторм» — жанр Боевых Воздухоплавательных Шутеров в 2003 году не умер и все еще способен поддать жару. Последний удачный опыт на этом поприще датирован далеким девяносто пятым, когда вышла умопомрачительная Terminal Velocity. Yager с легкостью поворачивает время вспять, заставляя испытать те же ощущения, усиленные ровно в десять раз.

Счастливый **УЧУ**

Мощнейшая акустическая 5.1-система от Jazz Hipster!

Jazz Hipster J-9940B



- Номинальная мощность (RMS): 200 Вт (сабвуфер — 100 Вт, сателлиты — 5x20 Вт)
- 8-дюймовый диффузор сабвуфера
- Диапазон частот: 30 Гц — 20 кГц
- Пульт ДУ
- Аудиовходы: RCA, SPDIF (коаксиальный и оптический)
- Аудиовыходы: 9-контактный выход DIN
- Вся система имеет магнитное экранирование



Приз предоставлен компанией ULTRA Computers
Тел./факс: 729-5255, 729-5244, 775-7566
Адрес: ст. м. «Коломенская», ул. Коломенская, д. 17
www.ultracomp.ru



Видеоплата ALBATRON FX5600U!

Компания **Albatron** выпускает высококачественное оборудование с 1984 года. Мониторы, проекторы, видеокарты — лишь часть огромной линейки этого производителя. С недавних пор видеокарты Albatron продаются и в России...

Этот приз может стать вашим!

- Чип: **nVidia GeForce FX 5600**
- Память: **128 Мбайт DDR (400 МГц)**
- Интерфейс: **AGP 8X**
- Дополнительные выходы: **ТВ-выход**
- Максимальное разрешение: **2048x1536@75 Гц**
- **+набор отличных 3D-игр**



Плата упакована в подарочную упаковку. В комплект поставки входят: сама карта, руководство пользователя, переходники, набор проводов для подключения ТВ-выхода, драйверы и несколько CD с играми...

Приз предоставлен компанией **OLDI**, официальным дистрибьютором Samsung, Soltek, Codegen, InWin, Abit, Teac, Leadtek, DFI, Albatron, ASUS, Connect3d, MSI, Rolsen, Canon

www.oldi.ru

www.albatron.ru

Магазины OLDI:
ул. Малышева, 20. Тел.: 105-0700
ул. Трифоновская, 45. Тел.: 967-1433
ул. Донская, 32. Тел.: 967-1555



УЧУ Albatron Счастливый



В боевом режиме наш аппарат расправляет крылья, приобретая поистине устрашающий вид. И — я вас умоляю — не смотрите долго на отражение неба в воде — сойдете с ума от счастья.

Игра заставляет проникнуться собою сразу, уже, понимаете ли, в главном меню. Последнее обладает редкой простотой, логичностью и продуманностью — пожалуй, за это стоит поблагодарить тот самый Xbox, на котором самодеятельные пляски и нелепые ужимки с интерфейсом проходят очень редко. Бегом по опциям — и в бой. Единственная миссия, доступная в демо-версии, начинается с анимационного ролика, в котором оснащенный неоднозначной прической герой идет на все доступные ухищрения, приглашая на свидание миловидную связистку. Девушка сопротивляется, отпускает в адрес «причесона» шутки и прибаутки, отвлекаясь на переговоры с дикого вида профессором, и мы понимаем, что без сюжета не обошлось. Внезапный сигнал тревоги прерывает воркование, и наш пилот, именуемый Тайдом Магнусом, оказывается там, где положено. За штурвалом. И — первый шок. Глаза не успевают перестроиться на яркие, живые цвета окружающего мира и слепнут. Проморгавшись, начинаешь изучать заоконье с трумановским изумлением: горы, деревья, утопающий в тумане горизонт, пронзительно красивое небо, блики на стекле и вода, вода — это не шутки — совершено неотличимая от реальной. Как последний дурак, пялишься на отражающееся на водной ряби солнце, выплывающий из тумана монструозный крейсер, горящую где-то вдалеке обсерваторию… Горящую? Вдруг вспоминаешь, что находишься в кабине боевого корабля, летящего на смертельно опасное задание.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку «Счастливый УЧУ»!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — ноябрьском (#11'2003) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи «Счастливый УЧУ»!

Оптическая беспроводная мышь Defender mini-Optical 1450 UP

А.С. Соболева, г. Ярославль
А.П. Медведев, г. Казань



Портмоне для переноски компакт-дисков Defender MaxPower

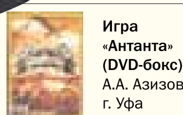
Д.В. Лебедев, г. Рыбинск
А. Костюков, г. Томск
З.Л. Пархомина, г. Самара
Д.М. Кузьмин, г. Ставрополь
Н.А. Фетисова, г. Воронеж
П.П. Киселев, г. Н. Новгород



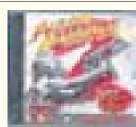
Отличное средство для протирки мониторов! Defender CLN 30 102



И.Ю. Рожнев, г. Пушкино МО
П.М. Хромов, г. Санкт-Петербург
Д.В. Поликовский, г. Калининград
Е.С. Киянов, г. Нарткала (КБР)
Ф.А. Базлов, г. Казань
И.В. Бубнова, г. Тула
В.Б. Малышев, г. Нижневартовск
А.П. Башин, г. Мценск
С.А. Первухина, г. Оренбург
О. Жарков, г. Ростов-на-Дону
Н.Д. Тимофеев, г. Фрязино МО
С.Б. Барановский, г. Пенза



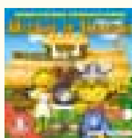
Игра «Антанта» (DVD-бокс)
А.А. Азизов, г. Уфа



Игра «Jagged Alliance 2: Золотая серия» (jewel-бокс)
А.В. Белюкявичус, п. Ягодный Хабаровского края
А.В. Болотный, г. Владивосток

Призы предоставлены компанией "Бука" (www.buka.ru).

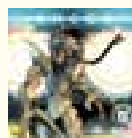
Призы предоставлены компанией "Руссобит-М" (www.russobit-m.ru).



Игра «Невероятные приключения Моди и Нанны» (jewel-бокс)
А.А. Зайцев, г. Брянск
А.А. Бурова, г. Торжок



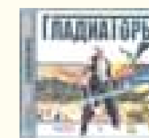
Игра «Chaser: Вспомнить все» (jewel-бокс)
О.А. Санников, г. Новоалтайск



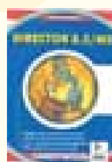
Игра KREED (jewel-бокс)
С.А. Дубовский, г. Челябинск



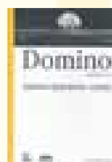
Игра «Король друидов: Возвращение Трона» (jewel-бокс)
М.В. Калинин, г. Москва



Игра «Гладиаторы» (jewel-бокс)
Д.С. Болгарчук, г. Омск



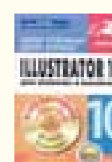
Книга «Director 8.6/MX. Shockwave Studio»
С.В. Фоменко, г. Хабаровск



Книга «Domino 5 & 6. Администрирование сервера»
Н.Я. Нехаев, г. Екатеринбург



Книга «Macromedia Flash MX для Windows и Macintosh»
М.С. Сурков, г. Санкт-Петербург



Книга «Illustrator 10 для Windows и Macintosh»
С. Ю. Никитин, г. Москва

Призы предоставлены издательством "ДМК Пресс" (www.dmkpress.ru).

Приз предоставлен Интернет-магазином OrganizatoR WWW.ORGANIZATOR.RU



Первое свидание

Легкое движение мышью — аппарат реагирует с задержкой, ныряет вправо, чудом избегая столкновения с ржавым портовым судном, дрейфующим на минимальной скорости. Развалина, груженная обшарпанными бочками, остается позади, и я направляюсь к соседнему острову. Уже видны трассеры, слышны взрывы, и взволнованная связистка тараторит о чем-то важном по интеркому. Пора действовать, но я с трудом управляюсь с этими чертовыми рычагами! Все приходит в норму, когда переключаешься в боевой режим: корабль теряет скорость, зато намного лучше слушается руля. На меня несутся осатаневшие враги — им помешали спокойно разбомбить научную станцию. Пара попаданий приходится аккурат в лобовое стекло. Становится страшно. Агрессоры не оставляют выбора. Закладываю крутой вираж и сажусь одному на хвост. Прицел цепляется за виляющего неприятеля и намертво фокусируется на нем. Залп, второй, третий — красоту последовавшего взрыва не передать словами. Обломки вражеского корабля ухаются недалеко от берега, поднимая фонтаны брызг. Группа красных точек на радаре сообщает, что настоящая битва впереди.

Только потом, проходя скоротечное демо в пятый или шестой раз, я узнаю, что агрессоры — это пираты, их лидера зовут Cheek Lu (ни о чем не говорит?), а главный герой — фрилансер, только что вернувшийся из самой ass of the world. Чтобы тут же попасть в новую передрягу. Я еще научусь читать назойливые игровые подсказки, чинить свой летательный аппарат на специальных сервисных площадках и даже освою автонаведение ракет. А пока — крадусь боком, прячусь за пустым ангаром, поджидаю новую волну атакующих. Дать им отпор можно при помощи штатного пулемета-единички, но я предусмотрительно собрал в доках неподалеку припасы для ракетницы и чего-то очень похожего на рейлган. Затем на несколько минут забываюсь в жестокой сечи на низких высотах — к быстрым пиратским истребителям подключились тяжеловесные бомбометающие штуковины, норовящие сбросить свой груз куда не следует. Флибустьеры и не думают останавливаться, преподнося все новые сюрпризы. Вот к месту действия подбирается просто гигантский крейсер, и следующие минуты я занят отстреливанием от него важных деталей, включая кофейный столик (!) на одной из палуб. Вовремя подтянувшиеся истребители союзников помогают, но излишней инициативы стараются не проявлять — крейсер, состоящий уже из одних несущих конструкций, медленно оседает в воду после попадания именно моей ракеты.



Дизайн летательных аппаратов напоминает — не удивляйтесь — Bandits: The Phoenix Rising. И не нашего ума дело, как эти штуковины умудряются держаться в воздухе.

Туша пиратского крейсера нехотя спускается на воду. Парни с дружественного авианосца наверняка позаботятся о выживших.



Затем связистка сообщает, что к базе несется баллистическая ракета и ее нужно во что бы то ни стало сбить. Цена вопроса — свидание.

После чего я, благородный спаситель, как умалишенный кружусь над достопримечательностями, стараясь поймать удачный ракурс для скриншота, и через некоторое время обнаруживаю, что нащелкал уже две сотни.

Скоро! Скоро!

Ничего не обещающая демо-версия оказалась чуть ли не самым ярким игровым опытом последнего года. Все попытки выяснить, откуда появилась Yager Development и как ей удалось на фундаменте откровенно провальной идеи соорудить потрясающую игру, упирались в Xbox. Игра успешно стартовала на этой платформе, и теперь ее ждет счастливое будущее на ПК. Она унесет вас в небо, хотя по всем ожиданиям этого не должно было произойти. Но, обшарив каждый закоулок демо-версии, приходишь к выводу: у Yager нет недостатков. Кроме, пожалуй, одного: немного неудобного мышеуправления.

Не в силах молчать я отправил письмо главному дизайнеру игры, Уве Бенеке (Uwe Beneke). Ответ из Берлина пришел через десять с небольшим минут. Уве поклялся устранить все проблемы, передавал читателям Game.EXE пламенный привет и обещал сделать так, что после Yager вы навсегда забудете Terminal Velocity, свое имя и пароль от любимого порносайта. Поэтому запишите на бумажке, пароль-то.



Warlords IV: Heroes of Etheria

(демо-версия)

Возвращение священного зубра радости не вызывает, одно лишь уныние. Пока молодежь обрывала лавры, старичок непрерывно пил и безнадежно отстал от жизни.

Походовая стратегия с богатым прошлым



http://warlords4.ubi.com
разработчик: Infinite Interactive (www.infinite-interactive.com)
издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)
дата релиза: Рождество 2003 г.
объем демо-версии: 148,9 Мбайт (см. ее на нашем DVD)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0+, 110 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

«Warlords IV совершенно не похожа на Warlords Battlecry в смысле геймплея, — ужасает нас откровениями Сэм Паркер (Sam Parker), труженик GameSpot-страниц (www.gamespot.com), — зато с графической стороны они — близнецы. Несмотря на подобные обстоятельства, сиквел имеет все шансы стать успешным продолжением серии и подарить старожилам долгие игрочасы.» У дорогой редакции нет слов.

Четвертый сын

Ну и кто сказал, что старый друг лучше новых двух? Взгляните на него, старого: себя не помнит, бормочет что-то нелепое и затравленно косится на бодрых конкурентов. Бывают, оказывается, случаи, когда долгожданная встреча приносит не радость, а одно лишь разочарование. У нас в гостях — один из таких «случаев».

Александр Металлургический

Увы и еще раз увы, герой явился не на белом коне и в блестящих доспехах. Он, болезный, приплелся к барскому столу, поминутно подтягивая ветхие штаны, шаркая сбитыми лаптями и прижимая к груди узелок с нехитрым антикварным скарбом. Какие планы на жизнь строила непонятная Infinite Interactive и о чем мечтала, нам не понять, однако смеем заверить окружающих: мы, наивные и оптимистичные, надеялись на несколько иной результат перерождения.

Лысенковщина

НИИ цитологии и генетики в ужасе: отвергая все разумные доводы, плотничающие разработчики взяли за основу чахлый движок Warlords Battlecry и ударными темпами прививают ему походовость, сверлят в теле несчастного дыры разного диаметра, пытаясь угнездить в них зерна баланса, коллективно закрывая глаза на вопиющую недееспособность рождаемого в муках. Удручающий результат топорного творчества и нудной рашпильной обработки не способен на сколько-нибудь заметное искрометание и вызывает оглушительную зевоту даже у старинных поклонников серии. Поклонники, видите ли, уже слегка поседели, развратились цветастыми полотнами Disciples & Ко и не желают более присутствовать на скромной диетической вечере в помещении сельского клуба.

А Warlords IV между тем представляет собой темное царство минимализма и вполне может служить предостережением для испорченных подростков: вот во что вы превратитесь, если (впрочем, про орлянку мы еще скажем). Однообразные карты преступно бледны и малодетальны, взгляду уцепиться практически не за что — вероятность встретить на одном экране более трех объектов удручающе мала, живоплеска-

ния природы и иные изобразительные излишества отсутствуют, а раскатанная в блин асфальтоукладочными катками твердь земная и вовсе лежит пластом, не подавая признаков жизни. Грустно, дамочки. Общая домотканность картины весьма способствует стремительному увяданию интереса и вполне способна заменить слоновье снотворное подрастающему поколению игроков.
Главный же бич — затянутость игропроцесса. Нищенски обставленные карты преступно безразмерны и кажутся огромными резиновыми средствами химзащиты, которые кто-то невоспитанный натянул на ярмарочные бутафорские фрамуги и выставил на всеобщее обозрение. Производство юнитов проходит под девизом «провалим решения XX конференции разработчиков и недовыполним план на 90%». Ради пары завалящих рыцарей приходится в течение нескольких «турнов» топтаться вокруг родного замка и, нетерпеливо поругиваясь, ждать окукливания. Процесс же исследования новых территорий и вовсе заставляет скрежетать зубами — подопечные карапузы перемещаются по лысым окрестностям никак не желая ставить спринтерские рекорды. Черепахи на марше.

Бои без смысла

Творение венчается боевой системой, которую иначе, как странной, мы назвать не решаемся. Столкнувшиеся в чистом поле ратоборцы неведомыми силами переносятся в некое подобие стакана, где скучающие военачальники стравливают их в неизменном соотношении «один к одному», словно пауков в банке. Оборол тварюшку — получи другую, умер сам — позови товарища и топай себе на кладбище. Победителем в итоге, как ни крути, оказывается тот, у кого поголовье живности больше, а сама она упитаннее. При чем здесь стратегия и тактика?
Определенный развлекательный элемент в действо вносится ролевыми зачатками, благодаря которым герои и рядовые юниты получают прибавку к весу, спецумениям и пенсии, но общую унылую картину баловство с опытом изменить не в силах, поскольку даже заслуженный боец медленно, но верно загибается под натиском сиволапых мужичков с дрекольем.
К тому же разряду малополезных балясин относится и гениальная магическая система, согласно которой мы обретаем по одному свежему заклинанию каждые несколько ходов. Но безусловно симпатичная идея глобальных и локальных волшебных фокусов бессильно бьется лбом о многосантиметровый ледяной слой: бонусы, предоставляемые колдовским трюкачеством, пренебрежимо малы, требуют невообразимо крупных манозатрат, а потому отправляются на свалку неработоспособного барахла практически сразу, ибо не срослось с текущим положением дел. Кому нужен дизельный двигатель в стране, где из топлива только древесный уголь и брюквенный шнапс? Вот и я о том же.
Результирующее демо-полотно не поднимает боевого духа, не зовет на подвиги. Простите, но предлагать подобное недоразумение после тактических изысков Heroes of Might & Magic и феерического кордебалета «Демиургов» — не самый остроумный ход. Это, знаете, как в русском народном присловье: первые два сына — приличные люди, третий — увалень неотесанный, ну а про четвертого даже писать неудобно. Поэтому о нем вообще ни строчки.



Отлетающие от замка кометы — вовсе не магическая бомбардировка, а всего лишь способ перекачки немногочисленных ресурсов.



Боевой режим выдержан в спартанских тонах и более всего напоминает тетрис.



Путешествующие по карте бандформирования могут похвастаться детальной прорисовкой. Зоркий глаз без труда опознает присутствующих и вычислит общую боеспособность компании.

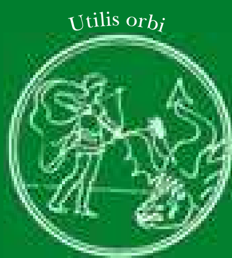


Conflict: Desert Storm 2

(демо-версия)

Псевдосиквел с теми же героями, злодеями и полем битвы. Добиваем недобитые СКАДы, откапываем недооткопанное химическое оружие, ищем недонайденную Большую Пушку... Для любителей всячески пинать падающего соперника.

Тактический шутер



www.conflict.com/conflictDesertStorm2/default.htm	
разработчик: Pivotal Games (www.pivotalgames.com)	
издатель: SCi Games (www.sci.co.uk)	
объем демо-версии: 227 Мбайт (см. ее на нашем предыдущем DVD!)	
дата выхода: Конец сентября 2003 г.	

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1.

Мнение об игре

«Если Desert Storm походил на прекрасную чайку с пятнышками нефти, то Desert Storm 2 скорее напоминает небритого морячка в пятнах птичьего помета». Метафора анонимного гения на форуме Games Hive (www.gameshive.com) слишком хороша, чтобы мы могли пройти мимо.

Этой стороной к врагу*

Уважаемая Pivotal Games! Ну и куда, хотелось бы знать, делся весь ваш лоск, едва дело дошло до первого из наобещанных сиквелов к Conflict: Desert Storm? Раз издательская мафия не поддерживает — можно не вкладывать в демо нормальные архитектуру и освещение?

Фраг Сибирский

Вот уж не думалось, что в качестве образчика того, что могут, если пожелают, творить дизайнеры Pivotal Games, доведется обратиться к The Great Escape! Но факт остается самим собой: в недавней тюремной саге было светло и чисто, а вот текущая пустынная зверофабрика отличается просто редкостной неказистостью. Если верить официальному пресс-релизу, на момент Desert Storm 2 (DS2) в фирменном движке поменялись, во-первых, прицельная сетка и, во-вторых, освещение. К прицеливанию еще вернемся, а вот освещение если и новое, то... весьма постаревшее. Да, DS2 из той замечательной породы продолжений, что смотрятся хуже предшественников...
И, естественно, с таким сногсшибательным набором технических новшеств не стоит особо дивиться идентичности «Пустынношторма» с зажатым в зубах номером первым и «Пустынношторма» с прикрученным к большому пальцу ноги номером вторым. Впрочем, поскольку в полной версии все-таки сулят погодные эффекты, сафари сотни танков и массовое мордобитие войск в дыму горящих нефтяных вышек, с окончательным вердиктом повременим... Единственное замечание: проходить демо-версию любителям первой части решительно незачем — нам ухитрились не показать ничего нового.

Перебежчики

Первое, что бросается в глаза, это, конечно, уникальная способность Брэдли, Фоули, Коннорса и Джонса мимикрировать как под SAS, так и под «Дельту». Непринужденность, с которой четверка меняет униформу, наводит на нехорошие мысли. Может быть, наши комедианты — гнусные военные преступники и дезертиры, уничтожающие честные подразделения и под

* Надпись на рабочей части противопехотной мины «клеймор».

их видом совершающие героические деяния? Или, может быть, они «люди в черном», сверхспецназ, охотящийся за захоронениями пришельцев под Кувейтом? Может, то, может, другое, а может, их создатели просто запредельно обленились и не желают придумывать новых персонажей...
Леность, апатия, нехватка времени, кадров и трудового энтузиазма — ох, как бы не пришлось высекать эти слова на надгробном камне DS2. Деньги, очевидно, пропиты, это понятно. Но хотя бы самые вопиющие консольные моменты за минувший год можно было подлечить?! В крохотных комнатках с голыми стенами терпеливо дожидаются своей очереди миллионы республиканских гвардейцев, но наружу они лезут почему-то по одному рылу за раз. Гнусные триггеры пробуждают к жизни снайперов на крышах и проезжающие сквозь стены танки, маршрут не только линеен, но и неоправданно извилист (!). В своем худшем варианте Desert Storm, как выяснилось, напоминает Medal of Honor без бюджета. Чудовищная бедность во всем: от урчания за кадром, символизирующего доставивший героев на место и растворившийся в четырех стенах транспорт, до текстур из ночного кошмара, бледной детализации интерьеров и волшебно, как в какой-нибудь «Ларе Крофт», открывающихся воротец к свободе. Вот эти предательские воротца меня возмутили больше всего. Первый Desert Storm напоминал шикарный раллийный симулятор с его вертолетами и истребителями, пролетающими над трассой, стадами крупного рогатого скота, мирными пастухами и тому подобными скриптовыми прелестями. Хорошие скрипты тоже надо уметь делать... Он вершился настолько быстро, многообразно и красочно, что вся вышеприведенная нищета не откладывалась в памяти совершенно (я осознал, скажем, насколько игра линейна, только после того, как пересек ее дважды). И остается шанс, что полная версия сиквела, несмотря на всю ее неприглядность, обзаведется бритвенно острым и стремительно разворачивающимся сюжетом и доставит нам благородный тактический опыт высокого пошиба. Шанс сохраняется. Имейте это в виду, пожалуйста. Пока что о былом величии напоминает только эпизод с «Черным ястребом», прибывшим на подмогу по лазерной наводке, «поцеловавшим» минарет и рухнувшим на жилое здание.
За недостатком скриптов и денег нас развлекают иракцы. Они уничтожаются с такой скоростью, в таких количествах и такими зверскими способами, что на память приходят наибрутальнейшие эпизоды мультфильма South Park. Правда-правда. Гнусные республиканские прихвостни художественно расстреливаются из пулемета в мелкие клочья (умирают они не сразу и до самой остановки сердца продолжают прини-

Классический образчик тактики ИИ. Выстроиться в шеренгу и, стоя в полный рост, открыть залповый огонь. Так как число иракцев неограничено, стоять можно очень долго.







Перед расстрелом желательно поджарить иракца в собственном соку, будто монстра из The Thing. Две обоймы — и к столу.

Противотанковое оружие все еще срабатывает с двухминутной задержкой. К стене, поверьте, лучше не поворачиваться.



Количество противников для пулеметчика роли не играет. Наверное, потому, что в демо их никогда не бывает больше трех...

мать в себя пули и подергиваться), выбрасываются в окна, со вкусом закалываются (очень профессиональное объятие, замах и быстрое движение ножа), поджигаются фосфорными гранатами и бегают, пылающие, натыкаясь друг на друга, пока шальная очередь не избавит их от муче-

Более-менее разумное тактическое построение организовано мною самостоятельно. Одно хорошо — раз установленный за ящик боец закрепляется там навсегда. Выйти на открытое место ему в голову не взбредет.



ний... Изъяны нашей Фантастической Четверки столь же красочны и многочисленны, но, поскольку штабом выданы по двенадцать аптечек на нос, беспокоиться особенно не о чем даже на высшем уровне сложности. Пока жив хоть один боец, есть возможность проползти по подстреленным, треском раздираемого бинта возвращая их к жизни. Сам себе реаниматор... И вы помните, конечно, что смерть любого члена команды приводит к мгновенной отмене задания? Правда, умирает упомянутый член добрых полчаса, за которые, даже если аптечки подошли к концу, проскочить демо-версию вполне реально.

Массовое поражение

К чести Pivotal Games можно сказать, что баланс особенно не испорчен. За время миссии довелось попробовать в деле и лидера, и подрывника, и снайпера, и пулеметчика... Расчищать путь — только пулеметом. Продвигаться по длинным пустынным улицам — только со снайперской винтовкой. Представился случай героически метнуть мину под гусеницу танка, — даже если подрывник «поймает» снаряд в упор, волноваться не о чем... Тело погорит немножко, потом подберется товарищ и единой аптечкой пробудит. Наконец, лидер тащит на себе лазерный целеуказатель для «Черного ястреба». По крышам прилегающих домов довольно грамотно раскиданы тайнички с экзотическим оружием (укороченный «калашников»), боеприпасами и медикаментами... В финале — очень милое противостояние «стенка на стенку», в котором иракцы все еще лезут из подворотен в режиме «морда за раз», но делают это с некоторым оживлением. Изуродовали, правда, нацеливание из пистолетов: теперь из тяжелых попасть вообще невозможно (приходится перескакивать в вид от третьего лица, что чревато), а из легких, напротив, чрезвычайно просто, но никакого эффекта это не приносит. Зато фосфорные гранаты хороши: при неумелом обращении такая штучка взрывается в гуще своих, и четверка, весело дымясь, с жалобными воплями разбегается в разные стороны. Геймплей, в общем, все еще подвластен. Наконец, тактика... Поведение соратников в «Пустынноштормах» — сложное явление. Вообще-то такой свободы действий не имеет ни один дружественный ИИ по эту сторону Raven Shield. Предупреждают голосом, когда патроны на исходе, на лету переключаются между различными видами оружия, швыряют гранаты, практикуют самолечение... Но все это не мешает им тупо стоять под пулями, не догадываясь даже элементарно залечь или пригнуться (укрытие? — да что вы...)! Приходится или быстро покидать место происшествия всем скопом, или брать каждого за ручку и тащить в безопасное место. Да, и автопилот... он все еще процветает. Видите ли, ИИ Desert Storm 2 держит себя за тактического и стратегического гения. Нам он не доверяет и предпочитает справляться с любой ситуацией сам. Поэтому, после того как вы перескочите на терзаемого иракскими снайперами лидера, управление вам сразу не передадут. Сначала придется полюбоваться, как идиот-компьютер пытается стрелять сквозь стену или делать еще что-нибудь творческое... Ну и к чему все это?.. Уж если мы взяли на себя труд переключиться — то, наверное, не для того, чтобы любоваться безобразием со стороны, не так ли?

28 дней спустя

Ведется подробная и бесполезная статистика. Сколько прострелено иракских голов, торсов и конечностей, сколько раз сам подвергся проникновению свинцовых метеоритов... Медаль чести, Крест за заслуги, Серебряная и Бронзовая «звездочки» ждут своих героев, а в конце четверка пилит «опыт» и эволюционирует на следующие уровни биологической эволюции. Новый уровень — это не только звание, но и скиллы, по которым можно рассовывать набранные очки. Все как в РПГ. Столь же подробно и, насколько отсюда можно судить, столь же бесполезно, как и в случае со статистикой... И, пожалуйста, кто-нибудь, избавьте нас от необходимости каждый раз лихорадочно крутить колесико мыши, пытаясь сфокусироваться на аптечке, а не на ноже или бинокле! Можно, наверное, и пулей в затылок.
А на официальном сайте (www.conflict.com), между прочим, разворачивается нешуточная рекламная кампания: победителям конкурсов «Знай своего иракца» (изображается как двухметровая горилла в парандже) высылаются приборы ночного видения «Бушнелл», часы с защитой от зыбучих песков, тематические настольные игры и MP3-плейеры... Эту бы энергию — да на военные цели!

Рецензии



«Операция Silent Storm»

Квинтэссенция наших самых нескромных фантазий о походовом тактическом симуляторе нового поколения.

Походовая стратегия с элементами РПГ





интерес 4.7

- сложность средняя
- графика 4,9
- сюжет 4
- музыка 4,5
- звук 3,5
- управление 4,5

www.nival.ru/rus/s2_info.html
разработчик: Nival Interactive (www.nival.com)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-ускоритель AGP 2x класса GeForce2 MX с 32 Мбайт ОЗУ (рек. AGP 4x класса GeForce3/Radeon со 128 Мбайт DDR-видеопамяти), DirectX 9.0+, 4x CD-ROM, 3 Гбайт на жестком диске.

День Победы

Люди в панцеркляйнах появились почти неожиданно, на излете лета. По-простому, без особенной помпы, оркестра и цветов, без презентации на танковом полигоне. Самый масштабный и дерзкий проект за всю историю существования «Нивала», «Операция Silent Storm» отправляется в мир, который изменился за эти три года до неузнаваемости. Квинтэссенция наших фантазий о походовом тактическом симуляторе нового поколения с легкой руки московских разработчиков стала реальностью. Готовы ли мы к встрече с ней?

Олег Хажинский

...Стоит воспользоваться программным обеспечением LifeStudio: HEAD. Глаза бывают голубые, миндалевидные и старые. Море причесок на любой вкус. Я буду седым. Очки — непременно «велосипед», с толстой оправой. Карикатурно выдающийся подбородок: сделаем его потоньше, как у героя мультфильма «Остров сокровищ». За одно мгновение лицо проходит все фазы взросления — от юношеского румянца до старческой сухости. Игрушка занимает на полчаса, не меньше. Вам не приходило в голову, что под конец жизни лица людей напоминают обглоданное со всех сторон яблоко? Получился очень неприятный человек. Можно оставить его фотографию на память? Позже? Хорошо, позже.
С профессией сложнее. Национальность и пол определяют здесь нечто более важное — профессию. Хочется

быть всем и сразу. Разведчик неслышной тенью крадется под носом у врага. В бессчетных карманах холодное, как лед, оружие. Снайпер внимательно смотрит по сторонам, его острое зрение замечает детали, недоступные другим. Сверхоружие снайпера — особое умение вести свою будущую жертву. Один ход, два — сколько понадобится, чтобы с абсолютной уверенностью критически поразить врага в левый глаз, разорвав его голову пополам. Солдат — рабочая лошадка войны. Кому еще поручишь управляться с тяжелым пулеметом? Гренадер... гм... что за странное слово? Разве существует в наше время такая военно-учетная специальность? Гренадер сильнее и умнее солдата. Это ходячая метательная установка с возможностью самообучения. Медик — нужная и важная профессия. Но медик — это скучно. А вот инженер, чрезвычайно загадочный персонаж. Имеет с собой запас. Обладает навыком. Умеет расставлять и обнаруживать. Мы будем инженером.

Толстый — Жидкому

Настоящим сообщаю, что первые полевые испытания завершились полным провалом. Уничтожены все, кроме человека с именем, похожим на название первого советского стримера. Разведчик Суук смог проползти незамеченным около трех метров, после чего был критически ранен в пятую точку и до конца боя так и оставался в кустах, призывая всех известных ему святых или хотя бы врача.
Агенты в состоянии уверенно метнуть гранату на расстояние вытянутой руки, не далее. Чтобы уничтожить осколочной противника, к нему необходимо приблизиться на дистанцию рукопожатия. Желательно после этого отбежать в лес и залечь в овраге. Однако «передача» гранаты (думаю, термин «бросок» в данном случае неуместен) и бег отнимают столько AP, что агенты обычно подрываются вместе с противником.
Снайперы не попадают в цель. Снайперы вступают с автоматчиками в огневой контакт на большой дистанции и несут потери. Вероятность попадания в голову пренебрежимо мала. Группа агентов была отправлена окольными тропами в тыл противника и вернулась ни с чем — тыла обнаружить не удалось. Параллельно были замечены флуктуации материи следующего характера: пара выстрелов из винтовки может разрушить деревянную наблюдательную вышку, в то время как несколько фугасных гранат не справились с металлическим забором-сеткой. Которая позже, когда было принято решение двигаться через парадный вход, была снесена шальным выстрелом из неустановленного оружия. Предполагаю, что в районе действия группы SE2 действуют иные физические законы, чем в остальном мире. Научиться использовать эти отличия — вот наша наиглавнейшая задача.



Сюжетные сцены в лучших традициях и часто очень неожиданно перетекают в жесткий экшен. Можете ли вы представить, что через мгновение эта комната будет залита кровью во многом повинных людей?



Пиктограммой «I» на уровне сложности «нормальный» (в переводе с английского — «для слабаков») отмечаются улики, которые необходимо «собрать». Одну из улик мы сейчас расстреляли практически в упор. Испортив, заметим, неплохой стол.

Re: Жидкий — Толстому

Пожалуйста, внесите ясность в деле о камере-вредителе. Когда наконец будет обеспечено выполнение директивы главнокомандующего о наиболее полном и правдивом отображении героических усилий союзных войск в борьбе с немецко-фашистским захватчиком? Чем вы лично объясните недопустимое поведение летающей камеры, которая, вместо того чтобы показывать наших солдат крупным планом в момент совершения очередного подвига, начинает суетиться, дергаться, сталкиваться со стенами и в итоге малодушно сбегает под самый потолок павильона, не в силах выбрать среди множества ракурсов наиболее драматический?!

Re: Re: Толстый — Жидкому

Обращаю внимание на странное поведение агентов, которое заключается в частом повторении никчемных реплик по поводу и без. У меня есть подозрение, что сотрудники SE2 на самом деле не владеют русским языком, а пользуются набором калькированных с английского фраз, которые они декламируют перед пустым залом в самые неподходящие моменты. Тем самым выставляя себя в неприглядном свете.
Прошу дать разрешение на ликвидацию агента Ива, который вызывает у меня приступы животного бешенства в момент произнесения реплики «Мне нужен доктор медицины». Дело не только в чудовищном псевдофранцузском акценте. Дело еще и в том, что агент Ив сам является «доктором медицины». Да, еще. Снайпер Зинаида — тупая корова. Ненавижу ее. Теплые чувства вызывает только Тарас (дожили!) и еще, может быть, Арвид — потому что почти не разговаривает.
С камерой сложно: техника не справляется. Подвигов слишком много, а стены не прозрачные. Мы здесь, простите, не в Max Payne играем и даже не в клеточный Incubation. Прошу отложить рассмотрение данного вопроса до появления нового поколения вычислительной логики.

Правильная организация труда приводит к многократному повышению его эффективности. Тактический прием «Мерцающий Тарас» приносит свои плоды.





Пресловутые «персональные танки» на самом деле обладают одним существенным недостатком: они еле ползают. Кроме того, в них очень жарко.

Re: Re: Re:
Жидкий — Толстому

«...действует в соответствии с законами баллистики. Пуля прошивает двух бойцов одновременно — вдвойне обидно, не так ли? При взрыве баллонов с горючим была разрушена стена заводского здания вместе с перекрытиями и кабинетом начальника завода на втором этаже. Начальник завода остался висеть в воздухе — на несколько волнительных секунд, после чего с криком упал на землю и разбился насмерть. Браво! При расчете сложных разрушений программа сначала определяет результат и только потом его показывает. К этому надо привыкнуть.
Очереди навылет пробивают витринные стекла — одно за другим. Нежданых гостей можно уничтожить прямо через дверь. Мощные взрывы разрушают бетонные стены и перекрытия многоэтажных зданий, обнажая новые линии огня, а порой и полностью изменяя географию уровня. Неловкий гренадер вполне может, к примеру, лишить команду пути к отступлению. Деревянные вышки действительно разрушаются до основания очередью из пулемета. Не совсем реалистично, зато очень весело. Кстати, о досуге. Опробована новая командная игра — «Запуск Тараса». Игроки в панцеркляйнах с установленным пулеметом Гатлинга открывают огонь по Тарасу, стараясь перебросить его тело через сетку, роль которой в данном случае исполняет крепкий металлический забор. Скелетная анимация в сочетании с честной баллистикой творят настоящие чудеса. Пойманные пулями тела совершают фантастические кульбиты, сталкиваются с препятствиями, кубарем катятся с лестниц...»
По приведенным в докладной записке сведениям ведется расследование.

Re: Re: Re: Re:
Толстый — Жидкому

Есть положительные сдвиги. Накоплен опыт. Улучшены навыки. Приобретены умения. Начал отличать героев друг от друга — с профессиональной точки зрения. Случайно нашел инструкцию по эксплуатации снайперов — оказывается, необходимо тратить все AP на особый режим прицеливания, никакого баловства со стрельбой по сигаретам.

После этого открытия снайперы превратились в ключевых действующих лиц. «Вероятность попадания — 100%». Нажимаем «8», и на месте головы загорается красная точка. «Вероятность попадания в голову — 100%». Абсолютный контроль. Надо работать над повышением вероятности «критических». Чтобы в клочья.
После снайперов, а может, и перед ними — гренадер Тарас. Есть версия, что несколько опытных гренадеров способны устроить на поле боя настоящий террор (необходимо проверить, но не хочется начинать сначала — слишком интересно). Тарас успевает выйти из-за укрытия, бросить несколько гранат и спрятаться снова (!). Беспроигрышная комбинация, если, конечно, не нарваться на «ответный огонь». Суук отчислен. Зинаиду научился терпеть. К четвертому уровню она перестала ныть и начала убивать. На Ива внимание стараюсь не обращать. Избавился бы от него с удовольствием, но воспитывать медика с нуля просто лень. Ив приобрел множество хитроумных умений, в которых мне некогда разбираться, и теперь таскает с собой целый госпиталь: какие-то склянки с жидкостями, шприцы, таблетки, хирургические инструменты. Без всего этого ребятам и двух ходов не продержаться. Сегодня вечером обнаружил у него в аптечке запрещенные вещества. Принимаешь две таблетки — и превращаешься в «терминатора» на три хода. На четвертый ход отправляешься в компост. С поля боя товарищи тебя смогут только вынести.
Начал не любить себя. Я медленный, некрасивый, никчемный. Стреляю очень плохо. Здоровье слабое. Развивать себя не интересно, все умения-перки скучные, ничего не могу выбрать, тоскую. Так и мигает крестик. Пока все воюют, я брожу по чердакам и подвалам в поисках закрытых на замок пыльных ящиков, в которых обычно оказывается всякий металлолом. Зачем здесь вообще нужны инженеры? Может быть, цель моей жизни — отпирать двери? Так они выбиваются одной очередью. Заменить себя, к сожалению, уже невозможно. Более того, после моей смерти все вообще заканчивается (проверял). Когда, когда придет мой звездный час? Собираем улики.

Re: Re: Re: Re: Re:
Жидкий — Толстому

Продолжаем продвигаться вперед, встречая ожесточенное сопротивление превосходящих сил противника. Остановить движение не представляется возможным — слишком интересно. Недавно в результате слож-

нейшего научного эксперимента было доказано существование у противника высшей нервной деятельности. На первом этапе эксперимента солдат Вермахта был оглушен двумя легкими фугасными гранатами. На втором этапе снайпер прострелил ему голову, но не до смерти. Перед самым началом третьего этапа процесс пошел. Гитлеровец в некоторой задумчивости начал выбрасывать из себя вещи — автомат, обоймы, аптечку, пистолет и так далее... Вокруг солдата образовалась приличных размеров куча. Избавившись от личных вещей, подопытный побежал в сторону финской границы. Больше его не видели.
Враги ведут себя самым разнообразным образом. Одни сидят в засаде и ждут, когда откроется дверь. Их не слышно. Другие ставят себе задачу непременно познакомиться с агентами SE2 при личной встрече. Это патрульные, таких очень много. Стоит наделать шума, как со всех сторон начинают стягиваться люди с автоматическим оружием. Не надо этого пугаться. Расположившись в тактически выгодной позиции, отряд из двух-трех агентов (не забыть медика!) в состоянии уничтожить на порядок больше врагов. Пользуемся «ушами». Подпускаем противника как можно ближе, выходим из-за угла, говорим «добрый день», всаживаем в грудь автоматную очередь и возвращаемся обратно за угол. Метод «Мерцающего Тараса» широко освещался в научной литературе. На дальней дистанции работают снайперы.

Re: Re: Re: Re: Re: Re: Толстый — Жидкому

Внимание, важная информация. Только что стало известно, что сюжетные линии генерируются специально для каждой партии. Детали головоломки: порядок миссий, набор улик — все рассчитывается заново. Таким образом, игру на уровне сложности «Нормальный» приказываем считать недействительной. Говорить о неудачном «сюжете», зная наперед все ходы и выходы, просто некорректно.
Настоящий мужчина выбирает между уровнями «Сложный» и «Невозможный» — неизвестно количество миссий, неизвестно месторасположение улик, с ИИ противника сняты предохраняющие заглушки, к ранениям на поле боя приходится относиться самым серьезными образом. Все остальное — кофе без кофеина, компромиссный вариант для слабых духом. Сворачивайте операцию. Начинаем игру сначала.

Re: Re: Re: Re: Re: Re: Re:

Те, кто ожидал от «Операции Silent Storm» реинкарнации преподобного Jagged Alliance в 21 веке, могут больше не ждать. Официальное воплощение произошло дождливым августовским днем 2003 года. Сказавшись больным и отключив все телефоны, я играл больше двенадцати часов подряд, забывая делать пометки на полях и фотографировать вещественные доказательства. Все вернулось, все это снова с нами — еле работает в 32-битном цвете, минуту думает над каждым ходом, скрипит жестким диском, чуть запинается — но работает. У «Нивала» получилось. Между тем Silent Storm представляет собой нечто большее, чем высокотехнологичный дубликат проверенной годами игровой формулы.



Некоторые улики настолько велики, что их приходится таскать на плече под прикрытием товарищей. Кстати, если вы случайно похороните нужного человека под обломками первого-пятого этажей — ничего страшного. Исчезла улика, миссия не выполнена, но игра и не подумает остановиться.

Слова «амбициозный» и «дерзкий» в отношении Silent Storm — не просто слова. Нелинейный сюжет, который собирается из кирпичиков каждый раз заново, графический движок, модели и текстуры, которых до сего момента не заслужила НИ ОДНА даже самая высокобюджетная стратегическая игра в мире, система генерации персонажей, сложная ролевая система с ее мудреными деревьями «перков», открытая архитектура, допускающая создание новых сущностей... — как это часто бывает у «Нивала», разработчики сделали СЛИШКОМ МНОГО ИГРЫ. «Операция Silent Storm», должно быть, чувствует себя неуютно в тесных рамках требований современного рынка.
При всем обилии мелких замечаний (которые на самом деле не более чем капризы избалованного неожиданно привалившим счастьем дитяти) есть всего два момента, мешающих Silent Storm оказаться в пустынной галерее АБСОЛЮТНЫХ ШЕДЕВРОВ.
Во-первых, и это очевидно, персонажи говорят не совсем то и не совсем так, что и как хотелось бы от них слышать. Невероятно, но даже такая мелочь (в сравнении с инверсной кинематикой и честной баллистикой) может снизить градус достоверности, увы. Вполне возможно, гений диалогов, приглашенная из команды Jagged Alliance суперзвезда Шон Линг (Shaun Lyng), не выдержал перевода на русский язык — в живых остались немногие. Вполне вероятно, что версия Silent Storm для западного рынка будет в этом смысле более удачной. Отчаиваться не стоит — среди нескольких десятков персонажей вы наверняка сможете найти пять человек, раздражающих вас меньше всего.
Во-вторых, исключительной красоты придумку (не собираюсь вам ничего рассказывать, сами, сами!) сценаристы могли бы обыграть чуть более изящно. Увы, все слишком предсказуемо. Без сбоев сердечного ритма и неожиданных открытий. Саспенса — нет. Интеллектуалы (а мы, блн, тут все собрались исключительно такие) пребывают в легком расстройстве. Всем остальным — что? — по фигу.
Что должны означать все эти слова? Абсолютно ничего. Достаньте себе копию «Операции Silent Storm» и садитесь играть. Три уровня сложности, каждый из которых полностью меняет игру, две стороны, шесть профессий, бессчетное количество тактических решений, громадье любительских модов на горизонте... Похоже, Silent Storm займет нас надолго.

Kreed («Крид»)

Если бы ЭТО не было в тысячу раз ужасней, можно было бы сказать, что перед нами «ЗлатогорьеЪ» от 3D-шутеров.

3D. Шутер?!



интерес 0,1

- сложность непреодолимая
- графика 3
- сюжет 0,1
- музыка 3,5
- звук 2
- управление 2

www.kreed3d.com

разработчик: Burut CT (www.burut.ru)

издатель: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1200+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт) DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 1,4 Гбайт на жестком диске.

Денатурат X.O

В серости и убогости «Крида» можно вешать топор. С удовольствием в это играть будут только пэтэушники, которым трехдолларовый джевел принесут из сельпо усталые родители и всучат со словами: «Ты только учись, дурья твоя башка».

Михаил Бескакотов

Пэтэушник, конечно, не обратит никакого внимания на украшающий джевел логотип «Compact Disk Digital Audio», не будет безутешно рыдать над «Анкетой от спонсора» и неуклюжими пиар-шевелениями, да что там — он вообще незамедлительно поверит, что с «Кридом» отечественное игростроительство вышло на новый, выдающийся уровень. Потому что запудривание невинной пионэрской извилины в случае с этой игрой достигло совершенно заоблачных высот. Даже после... будем предельно корректны... настороженного превью на наших страницах причастные к «Криду» люди не ринулись в полном составе перерисовывать чахлые текстуры, но начали с удвоенной силой выкладываться, чтобы продать то жалкое, что есть. Рекламная кампания воронежского 3D-шутера до сих пор активно использует сравнения с DOOM III, хотя, казалось бы, уже должна проснуться даже самая маленькая, невзрачная и наглая совесть. DOOM III умрет, не вопрос. Подохнет, сука такая. Его разорвет на куски в припадке смеха от одних только скриншотов высокобюджетного колхозного балагана по имени «Крид». Прошедшая «ЗлатогорьеЪ», а также повидавшая еще кое-что редакция Game.EXE — и та с трудом выжила.

Feel the pain

Все хорошее, что есть в «Криде», было показано опрометчиво поверившей в чудо публике без малого три года назад. Прошедшее с того момента время разработчики самозабвенно утаптывали свои светлые начинания в большую смердящую кучу, годную разве что на производство редкой породы самогона одним из персонажей одного из романов. В итоге вышло так, что на мастер-диск попало нечто, способное называться игрой с просто-таки космической натяжкой. В причинах трагедии мы обязательно разберемся. А пока небольшая пикантная подробность: издатель посчитал, что запечатанный в целлофан кусок кода можно смело приравнять по ценности к секретам Иллюминатов, и наложил на

содержимое диска Ацкую Печать в виде убогой защиты от несанкционированного копирования StarForce. В результате CD читается раз через три на дисководах самых уважаемых производителей, а что происходит с дешевыми народными марками, страшно даже представить. И это не пустые придирки. Пустыми придирками было бы назвать логотип «Крида», разработанный по принципу «штоп как у Гигера», похожим на идиотскую птицу тукан. Но когда лицензионный диск, купленный не



с «раскладушки» у дяди васи, а в приличном магазине, банально отказывается читаться, хочется сделать www.nforce.nl стартовой страницей браузера, установить Kazaa и стать главным потребителем пиратской продукции по эту сторону Атлантики. Страшенной силы, взасос, возможно, даже с неизбежной пенетрацией уважение к потребителю? Оно.

Однако, как бы мне ни хотелось избежать разговоров по существу, объяснять на пальцах несостоятельность этой, несомненно, не самой выдающейся игры придется. Вот, например, уровни. Они определенно построены людьми, часто употребляющими в разговорах на кухне термин «гейм-дизайн», но с трудом понимающими его, термина, значение. Действует один базовый закон: вы должны пересечь каждый из уровней на своих двоих как минимум три раза. Заветная дыра в полу находится в одном конце уровня, кнопка, ее открывающая, в другом. Консоль, дающая доступ к кнопке, располагается и вовсе где-нибудь в подвале, и не играет роли, имеем ли мы дело с космической станцией, или, скажем, с космической станцией. По-

Помимо всего прочего, «Крид» повинен в беззастенчивом заимствовании идей из настоящих игр. Так, проходя первые уровни, не можешь отделаться от ощущения, что перед тобой собранная из подручных материалов пародия на Unreal.

тому что все уровни «Крида» представляют из себя космические станции, напичканные дырами, кнопками и консолями. Инвалиды труда, сумевшие доползти до середины игры, утверждают, что в «Буруте» решили не ограничиваться интереснейшей межзвездной тематикой и дорисовали даже несколько секретных инопланетянских баз и — оцените размах! — открытых пространств, но у меня, признаюсь, не хватило сил дотерпеть до них. И не было никаких сомнений в том, что не хватит и у сколько-нибудь разумного существа, ценящего свое время и не готового сидеть за этим из жалости к сироте — «начинающему, но очень перспективному» российскому разработчику. Если вы по чудовищной случайности все же купили «Крид», то он — даем установку — будет навсегда стерт из вашей памяти после первых двух уровней, иначе порвите этот говеный журналец на удобные для спецупотребления квадратики и срочно по шпалам до Бодайбо — разводить кактусы.

In your face

Отдельного упоминания заслуживает проработка... гм... сюжета. На сайте игры можно обнаружить редкой художественной силищи словоблудие о поворотных

Примерно такую же картинку можно наблюдать на обложке злосчастного джевела. Разница лишь в том, что в «Буруте» знают консольную команду для настройки яркости изображения. Простым смертным это знание недоступно.



моментах цивилизации, борьбе Вселенского Хаоса с Утопической Системой и даже о дорогостоящих партиях белковых грибков. На деле же все оборачивается мегабайтами графоманской субстанции, которой напичканы повсеместно расставленные консоли и разбросанные всюду журналы погибших NPC. Разобраться в этой безграмотной дичи, не заработав острой головной боли, невозможно. Вместо целостной картины игрового мира перед глазами шебуршится, показывая факи, организованная группа неблагополучных подростков, согласившихся состряпать «сужет» за полтора ящика водки и ФИО в этих, которые перед фильмом. Как вам такое (цитата): «...и тогда я занялся комментариями «Библии Священной Войны, особенно тех ее глав, где шла речь о Разработчиках, которые называют себя Burut CT. Вскоре мне стало ясно, что в них содержится внутренний подтекст, который есть не что иное, как схема пространственно-временного портала. Загадочный : из текстов «Библии» и есть портал».

Не отстает и озвучка. Понятно, что ключевые работники радио унд телевидения просят за свои старания запредельных денег, но неужели в Воронеже, который по праву гордится своими замечательными театрами, не нашлось ни одного профессионального актера? Или все в ужасе разбежались, узнав, КАКИЕ тексты им предстоит озвучивать? Как бы то ни было, голосами стали, видимо, друзья и родственники разработчиков, вынужденные бубнить нелепицы в поднесенный в самый неподходящий момент диктофон. Редкая игра заставляет меня представлять такие душераздираю-

щие картины, но (простите меня, испорченного. Если сможете), когда искаженный помехами голос главного героя просит убежища на дружественном космокрейсере, перед глазами предстает двоюродный брат того, кто писал звук, сидящим на унитазе с газетой «Красная звезда» за семьдесят пятый год в руках. Все и правда настолько ужасно. Желание играть улетывает в неизвестном направлении и вернуться не обещает. Однако, если преподаватели с детства отмечали у вас редкую усидчивость и после первого контакта с сюжетом ваше терпение не лопнет, вы, вероятно, займетесь поисками геймплея.

Знайте: его нет. Зачатки разбиваются о криворукую реализацию буквально всего, от моделей монстров до оружия, а техническая сторона настолько хромает на все конечности, что героя легко может прищемить насмерть первая встретившаяся в игре дверь. Если на вас несется монстр, а герой начал некстати перезаряжать шотган-единичку, — вы труп. Прервать процесс невозможно, и ловкие пальцы будут утрамбовывать в железную палку неопрятно нарисованные патроны, пока на экране не появится надпись «Конец Игры». ИИ пускает пар изо всех отверстий, пытаясь изобразить подобие разумных действий, но максимум, на который способны касмическийе дисатники и прочие фекалоиды-мутанты, — кидать гранаты и прятаться за ящиками. Однако в большинстве случаев они стараются не демонстрировать свои способности и, упершись лбом в стену, занимаются спортивным бегом на месте. Даже в самых клинических случаях такие ляпы лечатся минимальным бета-тестированием. А «Крид», напомним, задержался к релизу на несколько месяцев, чтобы сотни тестеров (поименно — на сайте разработчика!) могли поупражняться с «бетой» и привести игру к безупречному виду самой вкусной конфеты. Но, как говорил незабвенный Картман в подцензурном пиратском переводе South Park, «не склалось».

Всякий раз, когда героя (хоть убейте, не запомнил, как его зовут) кусают за мясо, экран заполняет гадкий томатный кисель. А позы, принимаемые нелепыми монстрами, заставляют покраснеть любую «Камасутру».





Если во времена демоверсии модели вызывали стойкие ассоциации с BDSM-притонами будущего, то в релизе они напоминают нам о ежегодно представляемом в «Каннах» социально-рекламном ролике об инвалидах-паралитиках.

Индустрия грузоперевозок

Если у вас хватило терпения дочитать до этого места, то вы либо привыкли верить в лучшее до самого конца, либо работаете в уважаемой (без всякого ерничества!) компании «Руссобит-М». Если второе, то у меня к вам есть откровенный разговор. Господа! Друзья! Ваше издательство занимается сейчас продвижением действительно великолепных почти отечественных игр Xenus и S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost. У этих работ, несомненно, светлое будущее. Вы также публикуете массу прекрасных лицензированных у западных издателей игр. И мы искренне желаем вам успеха. Потому что наши читатели должны получить четвертого «Хоука», Quake IV, Splinter Cell: Pandora Tomorrow и прочие AAA-тайтлы, локализованными в вашем исполнении. Ложась спать, мы мечтаем о прекрасном времени, когда наше отечество перестанет плестись в хвосте индустрии электронных развлечений и каждый гражданин сможет позволить себе DVD-Box с любимой игрой, на котором бы стоял логотип «Руссобит-М». Мы искренне верим, что такие времена скоро наступят. Мы желаем, чтобы обстоятельства никогда не вынуждали вас связываться с откровенно провальными играми, раздувать из них мировую сенсацию и вводить в заблуждение ни в чем неповинных игроков. Мы ставим «Криду» оценку, которую он заслужил. Признайтесь себе: эта игра ужасна. ...Ну а о причинах лучше всего справиться в любимой песне Сергея Мостовщикова, главного редактора замечательной столичной газеты «Большой город»: «Артишоки, артишоки и миндаль, не растут на жопе, не растут на жопе. Очень жаль».

P.S. Не хотелось бы увидеть гуру мировой демосцены Дмитрия «AND» Андреева в титрах неминуемого продолжения «Крида». Дмитрий, предложите свои услуги nvidia. Их технодемкам пора стать в три миллиона раз лучше.

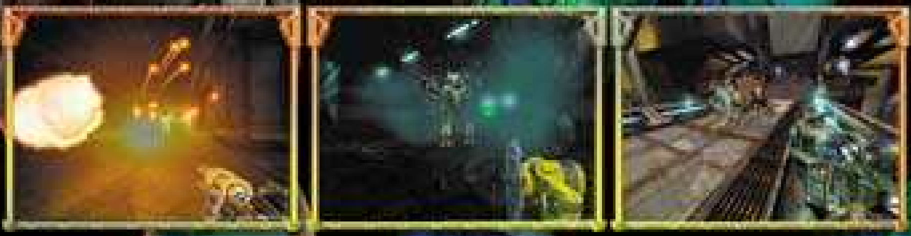
Герой восстанавливает здоровье, вкалывая в вену что-то светло-синее. Инъекция производится со сноровкой человека, употребляющего внутривенное на завтрак, обед и ужин.



• уникальный геймплей, максимально сконцентрированный на зубодробильном экшене • 5 уникальных героев для выбора • 16 уровней в 4 мирах • 20 видов оружия • уникальные артифакты, такие как guardian bot (охранный бот) и time jumper (прыжок во времени) • 20 видов противников из трёх миров — демоны, техно-монстры и симбиоты • высокая replayability • до 8 человек в multiplayer игре по сети и Интернет • большое количество разнообразных сетевых режимов игры • сильный интеллект противников (навыки групповой атаки и пр.) • высокотехнологичный движок The Firestarter Engine, использующий возможности последнего поколения акселераторов

"Монстры появляются везде — спереди, сзади, по бокам, сверху и снизу... приходится вертеться бешеным волчком, совершать отчаянные рейды за аптечками и со скоростью голодного тигра жрать боеприпасы."

"Игромания" №10 2002 В центре внимания



ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ МОЖЕТ ОБЕРНУТЬСЯ ДОРОГОЙ В АД

FIRESTARTER





©2003 «GSC Game World». ©2003 «Руссобит-М». Издатель «Руссобит Паблишинг». г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21. Все права защищены. Сделано в России.
Отдел продаж: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; техническая поддержка: 212-27-90; support@russobit-m.ru;

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
Игромания
3DNews Daily Digital Digest

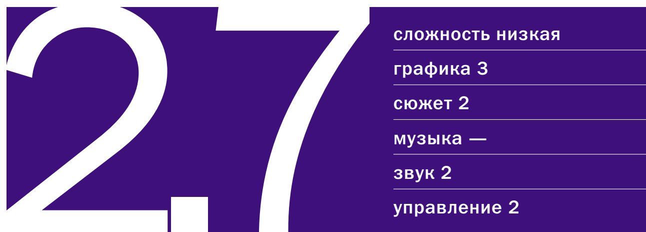


F/A-18: Operation Iraqi Freedom

Вернувшийся из потустороннего мира дух старинных симуляторов.

Музейный авиасимулятор





- сложность низкая
- графика 3
- сюжет 2
- музыка —
- звук 2
- управление 2

www.operation-iraqi-freedom.us

разработчик и издатель: Graphsim (www.graphsim.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000, OpenGL-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 9.0+, 1250 Мбайт на жестком диске.

Зеленая-зеленая

Перед нами именно тот случай, когда новое — это хорошо забытое старое. F/A-18: Operation Iraqi Freedom, она же F/A-18: Presicion Strike Fighter двухлетней давности, она же F/A-18: Korea четырехлетней давности, она же F/A-18: Hornet 3.0 шестилетней давности. Постойте, куда вы? Ашот Ахвердян

Сегодня таких игр не делают — абсолютно во всем, в каждой линии Operation Iraqi Freedom (OIF) точно узнаются те, казалось бы, давно забытые, но оставившие свой след где-то в подкорке черты авиасимуляторов начала-середины девяностых. Да, это приятные воспоминания, но лучше бы им оставаться воспоминаниями, честное слово.

Ретро

Этому реликту, этой всплывшей из морских глубин латимерии неведомы привычные нам блага цивилизации, и игра (а ведь обещали, обещали совершенно новый интерфейс!) с ходу огорошивает отсутствием внеполетной части. Ладно еще, что нет быстрых миссий, но здесь нет и кампании, вообще никакой, а значит, нет файла пилота, нет статистики, не за что биться, нечем делиться. Вся игра состоит из трех десятков миссий да дюжины тренировочных, после чего добро пожаловать в редактор, развлекатьСЯ. Имеющиеся одиночные миссии отсортированы по уровням сложности, где легкие задания от тяжелых отличаются только количеством врагов, но железные мозги не приготовили нам ни новичков, ни асов, да и интеллектом противник не блещет, позволяя побеждать себя почти без усилий, ибо, должно быть, ни на секунду не забывает, кто тут главный. Да, сегодня так не принято. Игроку, заинтересовавшемуся тем, как же «рулить» полученным самолетом, придется нелегко. Из игры не только нельзя переназначить управление (а как вы думали?), даже посмотреть список управляющих клавиш не позволяется. Да, они есть в мануале, но и там вы не найдете общей таблицы — ее придется составлять самому, по крупицам выдергивая нужную информацию из разных глав. Дело усугубляется тем, что привычного способа управления авионикой — мышью в кокпите — здесь нет вообще, и это просто ужасно: как будто пилоту пальцы отрезали.



Страшненький взрыв, страшненький МиГ, страшненькие облачка.

Неудобно, неприятно, смотришь на декоративные кнопочки вокруг МФД и злишься на разработчиков, за столько лет так и не нашедших в себе сил... Короче, в голове совсем не те мысли, с которыми надо лететь спасать мир от нависшей угрозы (не спрашивайте).

Перед вылетом, на этапе сбора рюкзака, Санта-Клауса тоже подстерегают одни огорчения: ассортимент угощений минимален, предлагаемые комплекты обычно оставляют желать лучшего, а свои каждый раз приходится набирать вручную (а миссии тут, кстати, очень короткие), так как сохранять собственную комплектацию нельзя. Неудобно, неприятно — как обычно.



Перед взлетом надо самостоятельно вырулить на катапультирование.

Снова ретро

В том же ретростиле предстает и игровая физика: когда-то симуляторам хватало того, чтобы действующие лица просто летали, мы удовлетворялись даже самой минимальной правдоподобностью. Сегодня же такие вещи сильно удивляют: достаточно понаблюдать, по какой такой траектории летит сброшенная бомба или как именно падает сбитый вами самолет... Нет, это точно не Ньютон и никак не Эвклид.

К тому же вместе со старым кодом в новый релиз переехали старые ошибки. Дело в том, что здесь наш «Шершень», насекомое о двух двигателях, при повреждении первого оказывается не способен летать на одном втором. Про этот, давайте уж называть вещи своими именами, баг разработчикам твердят на протяжении всего существования серии. И ничего.



Конечно, в авионике без многочисленных упрощений не обошлось, но она была изначально реализована на приличном уровне, поэтому даже сегодня не вызывает особых нареканий. Увы, об остальном этого не скажешь.

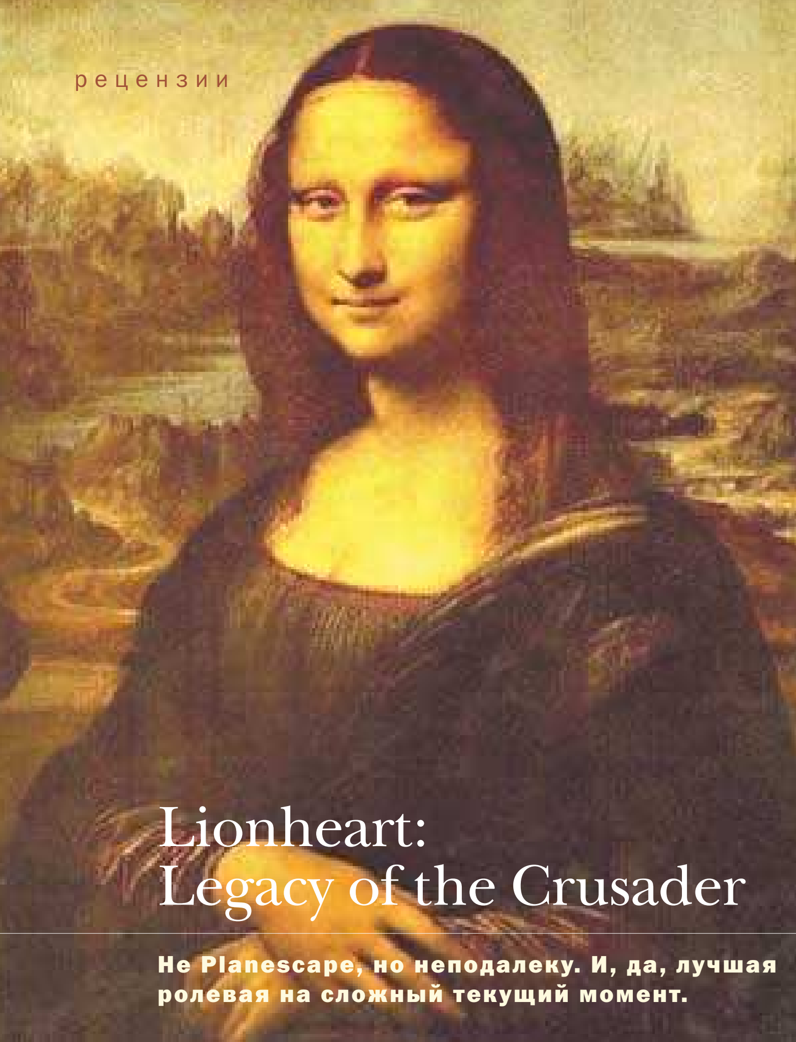
Единственное, что изменилось, — графика. Модели (абсолютно те же, что и раньше!) обтянуты чуть более детальными текстурами, а на ландшафт напялена спутниковая фотография Ирака с прилагающимися Кувейтами. Как и положено подобным конструкциям, земная поверхность смотрится вменяемо с большой высоты, но откровенно пугает по мере приближения к уровню моря. Кстати, как и во всех ретросимуляторах, искусственные объекты, воткнутые в пустой-ни-одной-детали рельеф, издалека бросаются в глаза. Конечно, еще подправлена пиротехника, подретушированы облака и все такое прочее, но эти микроизменения графики не способны довести ее до такого уровня, когда она уже не будет пугать случайных зрителей.

Внутри миссии игрок тает под дождем нахлынувших воспоминаний. Как и положено, действие не заставляет себя долго ждать. Вы поднимаете «Шершня» в воздух, минута-другая, и вот вы уже в маленьком, но густонаселенном пекле. Вся жизнь каждый раз кипит на небольшом пятачке, вокруг которого полная пустота, сколько ни летай. Именно так раньше и делали симуляторы, похожие на голливудские боевики 80-х с супергероем в главной роли: противник роится, но вам не чета — ваши ракеты неизменно попадают точно в цель, вы же легко уворачиваетесь от ответных залпов. И можете забыть про сегодняшние приемы ухода от ракет, здесь все просто, весело и как прежде: молодецким пинком вышвыриваете за борт ловушки с отражателями, меняете направление полета (желательно, но можно и не), и вражеская ракета охотно отправляется подбирать оставленные вами яркие безделушки. Развлечение легкое, непринужденное, веселое. По крайней мере некоторое время.

Нет

Журналисты, как и рыбаки, склонны несколько гипертрофированно отражать реальность, и все же... По сути, весь прогресс серии заключается в одной только графике. На смену неускоренному «Хорнету-Три» пришла «Корея» с поддержкой 3dfx, потом Presicion Strike Fighter, друг Direct3D-ускорителей, и вот теперь новый эпизод с парой прицепленных эффектов и в чуть более детальных текстурах. По сегодняшним меркам OIF — аркадный симулятор. Но беда его вовсе не в аркадности (а в этом поджанре сейчас совсем пусто, в отличие от хардкорных симов), а в качестве исполнения. Эта игра была хорошей шесть лет назад, но, перенесенная в наши дни, она не способна выдержать сегодняшних требований, ведь выросли не только симуляторы, заметно подтянулся качественный уровень игр в целом, и нынче каждый, буквально каждый аспект игры не выдерживает критики.

Конечно, раньше трава была зеленее, но... это только из-за 16-цветной палитры. Вы по ней скучаете?



Lionheart: Legacy of the Crusader

Не Planescape, но неподалеку. И, да, лучшая ролевая на сложный текущий момент.

РПГ

Amor in ordinem dirigit omnia

наш выбор

интерес 4.5

сложность средняя
графика 4
сюжет 4,5
музыка 4
звук 4
управление 3,9

http://lionheart.blackisle.com
разработчик: Reflexive Entertainment (www.reflexive.com)
издатель: Black Isle Studios (www.blackisle.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000 или Athlon 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 4x CD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

Муза для Шекспира

Будете в Лувре — не пройдите мимо. Впрочем, даже если захотите не заметить, не дадут. Потому что мимо них, не задев, — никак, только локтями и слишком громким в этих стенах «экскузэ муа». Эти странные люди каждое утро приходят сюда как на работу — изучать Ее Улыбку. Стоят всегда немного справа («потому что так ГЛУБЖЕ видно»), острым клином, впереди самые низкорослые.

Николай Давыдов

А слева — «конкуренты», антагонисты, на дух не переносящие тех-что-справа (последние, впрочем, платят им теми же евроцентами). Эти «ее ухмылку» не ставят ни в грош. Эти ее не замечают. Эти вообще не смотрят на Мону. «Она — ничто, мебель, главное — пейзажная перспектива за ее спиной. Старый хитрован завещал нам только ее».
Иногда обстоятельства ставят нас в неудобное положение. Назвать прошлономерное демо Lionheart иначе как недоразумением было действительно сложно. Видите ли, для этой игры не может, не должно быть демо как такового — либо все, либо ничего. Так много в ней... перспективы.

Судьба крестоносца

Эрнандо Кортес, освободитель новосветских индейцев от греха златолюбия и почти первооткрыватель этого же греха в Свете Старом, — знаковый для своего времени персонаж, по масштабу деяний — наш Пржевальский, никак не меньше. Это история, наука. В жизни же — конквистадор, сквалыга, бретер, рубаха-парень. Сцена в таверне. Неожиданно постаревший однорукий (индейцы оттяпали) Кортес выпивает с Шейлоком, ростовщиком, брюзгой, не меньшим скупердяем. Разговор не клеится — Кортес должен собеседнику кучу денег, потому что американские экспедиции были провальными, почти все. Они играют в старую, хорошо знакомую обоим игру: Кортес клянчит, унижается, по-собачьи заглядывает в глаза. «Дай, милчеловек, еще денег, и я снаряжу на них новую экспедицию, и уж тогда все твои траты и боли окупятся сто-

крат.» — «Такого неудачника свет доселе не видывал, какие деньги?!.»
Но тут входите вы, и всемирная история получает шанс вырваться из заколдованного пошлым скриптом круга.
...После чего Шейлок возвращается в свою сараюшку в дворцовом районе Барселоны, по-хозяйски садится разом на два сундука с деньгами, пьет кофе, пьет молодое вино, пьет кофе... и думает, как бы вернуть столь опрометчиво выданную ссуду этому бездельнику, пустозвону, бабнику, бумагомараке Вильяму нашему Шекспиру (с Кортеса точно взять нечего, и черт бы с ним). Шекспир же в расстройстве бьется о стены лачуги в самом захудалом, портовом, районе города, понимая, что одолженные 500 звонких не вернуть ни за что, а значит — будущего нет. Потому что последняя пьеса с треском провалилась, а единственный источник вдохновения — муза! — изъята бездушным ростовщиком в залог непосильного долга. В этот момент мимо его жалобно скрипящей на соленом морском ветру двери мелькает тень... и — вы войдете? Кстати, спросите потом у Кортеса, чему его научили эти дети, эти глупышки, индейцы. Дело пахнет кладом, ржавую кирасу ему в глотку!

Тайны барселонского двора

В тот же самый момент на флагманском корабле непобедимой испанской Армады дон Алонсо Перес де Гусман эль Буэно, герцог Медина Сидония, незадолго до вышеозначенных событий назначенный главнокомандующим, усиленно пытается понять, в какое место ему засунуть всю эту громкую славу и неподъемную ответственность, что свалилась на его голову. А ведь он умолял! Он слезно просил, будучи при Дворе! Он предупреждал, что ни румпеля не смыслит в морском деле и что будет лучше сразу скормить весь хваленый испанский флот морским Кракенам, чем поручать кампанию против Англии ему, дилетанту!.. А может, последовать совету капитана Изабеллы и подойти ночью к не ожидающим такой наглости англичанам, да и расстрелять весь их промозглый Лондон to the kingdom come? А что, это вариант...
А тем временем в портовой таверне уже третью неделю гуляет английский лазутчик Гай Фокс, дармовой выпивкой зазывая народ делиться с ним военными и дипломатическими секретами солнечной Испании. Барселонский резидент очень осторожен и при первой же неловкой фразе решительно перестает считать вас находкой. В этом случае всемирная история не увидит трагической смены на посту <censored>, а вы... вы упустите часть той самой перспективы... Впрочем, не волнуйтесь: дон Алонсо при любом, даже самом фривольном раскладе исторических карт все равно угробил бы Армаду, так толком и не нюхнув пороховой гари, — тот еще был адмирал.



Ужасный Deva of Pain (в миру — просто дерьмодемон), делающий сеньоре A Hell of an Offer (непереводимо), хочет всего лишь скушать Фауста. Или хотя бы утечь под шумок из торквемадова острога.



Слева за стеной в фиолетовой бурке стоит, натурально, Фауст — ждет, когда я его освобожу. Помогать не пытается, потому что всю ману обнуляют синие инквизиторские кресты.



Дракон давно уже не кусается, но разбросанные по пещере трупы еще совсем недавно пугали Кортеса до колик.

Почти по Монти Пайтону

Ну а что этот старый хитрован да Винчи? — спросите вы. И он тут же отсалютует: мол, что, хозяин, надо? Всегда тут, всегда готов, ни в чем не откажет. Изобрести стальной протез? С легкостью. Кое-чего, правда, не хватает — придется сбегать... Смастерить скорострельный арбалет? Пустяк! Но вновь нет какой-то мелочи, зато она есть у Галилея, что недавно препровожден Инквизицией в застенок (и вовсе не за то, что баламутил Землю, Солнце и Луну в астрономическом котле науки, а потому что магией баловался). А чтобы проникнуть в галилееву камеру, нужно исхитриться проскочить под самым носом у инквизиторской стражи. Задача почти неподъемная, сродни теореме Ферма, только за ошибку надо платить кровью. Любите-жалуйте, Томас де Торквемада, сам, лично! Человек-зеркало, причем зеркало — кривее некуда,



Склепы Копья требуют феноменальной выдержки: непрерывная «зачистка» узких коридоров. Но надо терпеть.

всю жизнь видевший вокруг себя только злых духов, призраков, демонов. Окажетесь рядом — непременно засунет в вас свой пытливый глаз, проверит на вшивость, начнет изгонять демонов (у вас, кстати, какой?). А потом выдаст квест, то бишь пристроит в свои далеко не столь очевидные на первый взгляд планы. Обязательно пристроит.
А тем временем... чуть севернее Барселоны, но уже во Франции, в глубокой-глубокой пещере сидит окончательно отринувший оковы бренного человеческого тела Нострадамус — спит наяву, и видятся ему сны о множественности прошлого, настоящего, будущего, видитесь ему вы... Нет, и тут никак мимо не пройти! Потому что вы — в перспективе.

Туман-дурман

Reflexive удалось то, что более именитая и обласканная всеми нами сто раз Arxel Tribe (спасибо за Аламут! И — покойся с миром) ухитрилась с треском провалить в Mistmare. А именно совместить завораживающий волшебный мир с крепким, розовощеким ядреным геймплеем. Там, где Arxel Tribe пала под натиском откровенно уродливого трехмерного мира, донельзя чудаковатой ролевой системы и начисто отсутствующего баланса, подрядчики Black Isle изначально поставили на проверенную временем лошадку: 2D и никаких гвоздей-шейдеров! Плюс, конечно же, S.P.E.C.I.A.L.-мотор, по-прежнему пламенный, по-прежнему не портящий борозды. Только давайте сразу договоримся: РПГ-основы Lionheart — это не Fallout, не S.P.E.C.I.A.L. в том виде, в котором мы с вами привыкли ее понимать-принимать (real-time-ориентация заставляет смотреть на вопрос в несколько ином ключе), и даже, вашу (бесконечные форумные тины) маму, не Diablo.

Что скрывал Леонардо

«Сложность» игры зависит исключительно от лени и недостатка мотивации. Не знаете, куда вложить очки умений? В то, в это, вон в то и даже, может, еще парочку в то самое, что с краю, да? Нет, так не пойдет. То есть пойдет, но будет «сложно». Не распыляйтесь, сосредоточьтесь на тех скиллах, что считаете действительно необходимыми. Золотое правило: если сомневаетесь, стоит ли, например, развивать сейчас Lockpick, плюньте на него! Оставьте до поры, пока не поймете, что жить дальше с его текущим значением — и не жить вовсе. Стали реже попадать по монстрам? Повышайте навык владения основным (основным, а не всеми сразу) оружием. Не устраивает количество опций в окне диалогов? Прокачивайте дипломатию. Постоянно падаете в ямы и натыкаетесь на вражеские растяжки? Займитесь вплотную Find Traps/Secret Doors — скилл откровенно «провисает». Старайтесь идти в ногу со временем, но и не опережайте его...
Путей развития персонажа — множество: воин, лучник, маг, монах, вор... Причем последний — скорее «стиль» игры, нежели насущная необходимость (здесь помнят о разнообразии ваших личных пристрастий!). Лучник с максимальными Perception и Agility, да с правильно выбранными перками, аугментирующими владение луком, суть смертоносный быстроходный пулемет, а при энном уровне и запредельных очках владения стрелковым еще и «снайпер». Можно вырастить феноменального кулачного бойца, могущего не только сбить с ног быка, но и походя порубить на дрова целые кланы Титанов близ Монталье, что во Франции. Говорите, у кого-то не получаются маги? Но вот свежие слухи с фронтира: есть один парнишка, постоянно держит «включенным» зоновое заклинание, гады мрут еще на подходе. Главное — не стоять на месте!
...А уж когда встанет ребром мучительный вопрос о выборе игрового «профсоюза», тут и вовсе клин: с зачислением в один из орденов появляются новые квесты, зато исчезают старые. Самому себе урезать перспективу больно, но и тут не без решения: начните игру заново. Но убийственнее всего (в приятном смысле) то, что зачастую совершенно не понимаешь, что такое хорошо и что такое плохо, что делать и кто виноват... Есть некая диспозиция, голые-преголые факты и... все. Дальше — сам. Очень непривычная ситуация для contemporary РПГ. Как после грозы: воздух! А вкупе со всем остальным выдает в Lionheart сущую нетленку. Не Planescape, но неподалеку.

Ultimately S.P.E.C.I.A.L.

Впрочем, как без бельма? Упрекнем за мышеколесико, преступно простаивающее без дела, хотя могло, могло бы, к примеру, приютить скроллинг заклинаний. Побольше бы типов предметов и экипировки (ну да, чему-то не грех поучиться и у Diablo). Выделить бы ИИ-наемникам побольше мозгов или же просто разрешить их боевой «тюнинг», а то ведь мрут как мухи. Ну а муторную «зачистку» под занавес хорошо бы разбавить диалогами, квестами, NPC... жизнью разбавить.

Да улыбнись же!

Где еще Мигель де Сервантес Сааведра будет исступленно рубить мечом архитектурные памятники Барселоны в поисках la bestia? В какой другой жизни Никколо Макиавелли «разведет» вас охранять его никчемную, насквозь фальшивую политиканскую жизнь от неумолимых, как сама Смерть, ассассинов Старца Горы! И как по-другому добраться до Хана гоблинов, монгола по паспорту?! Как суметь указать не совсем уже живой Жанне Д'Арк на все ее ошибки? Ведь, милая, далеко не всем интересны твои идеалы, так что не торгуйся за рупь, знай меру, а сейчас отойди — и в гроб ложись...

P.S. На .EXE-дисках можно найти ма-а-аленький, но очень правильный 330-килобайтный файл, который сделает доступным еще один мини-квест.
См. корневую директорию, папка Lionheart.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».

- Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10, а также истребитель F-15
- Усовершенствованная модель управления самолетом
- Новые графические эффекты
- Встроенный редактор миссий
- Воздушные бои в небе над Кавказом и Крымом



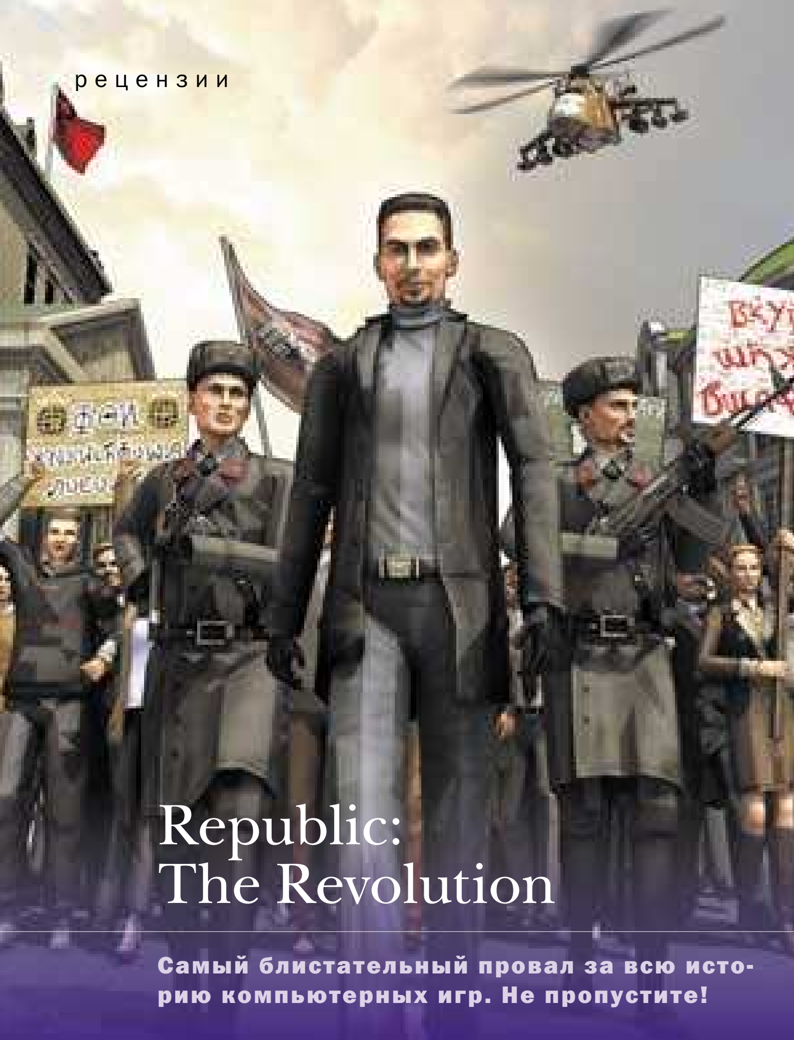






©2003 Eagle Dynamics. Все права защищены.
©2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

Lock On
СОВРЕМЕННАЯ БОЕВАЯ АВИАЦИЯ



Republic: The Revolution

Самый блистательный провал за всю историю компьютерных игр. Не пропустите!

Политический симулятор



интерес **4.0**

- сложность высокая
- графика 4,5
- сюжет 5
- музыка 5
- звук 4,4
- управление 3,5

www.republictherevolution.com

www.novistrana.com

разработчик: Elixir Studios (www.elixir-studios.co.uk)

издатель: Eidos Interactive (www.eidos.com)

Системные требования

Windows 98SE/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 2000), 512 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L (рек. GeForce4 Ti со 128 Мбайт), 4x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Фвй К'ук'вк'жЪ!*

Ах, если бы игры создавались по мановению волшебной палочки! Вот дети: задыхаются от восторга, перебивают друг друга, строят в небе замки из белых облаков — один выше и краше другого. И уже завтра готов дизайн-документ, и улыбающиеся люди в костюмах пожимают им руки, пряча подписанные документы в стол. А послезавтра — всемирное признание, бешеный успех…

Олег Хажинский

Достаточно по диагонали пробежать раздел «features» в описании Republic: The Revolution, чтобы стало совершенно ясно: такой игры не может существовать. По закону сохранения чего-то очень большого и важного. Едва взглянув на дизайн-документ, любой здравомыслящий издатель должен кинуть его в просителя и немедленно вызвать секьюрити, чтобы выгнали, выгнали вон зарвавшегося фантазера, мальчишку! Однако Демис Хассабис (Demis Hassabis) был не простым мальчиком, а золотым: в четыре научился играть в шахматы, в двенадцать стал мастером спорта, неоднократно занимал призовые места в олимпиаде Mind Sports, очень серьезно увлекался го, японскими шахматами (сёги) и самой сложной настольной игрой в мире — «Дипломатией». В семнадцать под началом Питера Молинье работал над Theme Park в легендарной Bullfrog, с блестящими результатами окончил Кембридж, стал ведущим программистом проекта Black & White в Петиной же Lionhead, а теперь вот организовал собственную студию и готов перевернуть индустрию с ног на голову. Если бы и существовал в мире человек, которому можно доверить воплощение в жизнь такого сумасшедшего проекта, как Republic: The Revolution, то это, без сомнения, Демис Хассабис.

Прошло пять лет. Игра появилась на свет, слегка помятая после буйных E3-воз-

* Это девиз моей партии, им были заклеены все вражеские агитационные плакаты.



Игру можно пройти не покидая «стратегического» вида. Удивительно, но менее интересной «Республика» от этого не становится.



Каждая из многочисленных акций визуализируется в 3D непосредственно на местности. Перед самым началом акции у игрока есть несколько секунд, чтобы произвести «тонкую настройку». После этого он превращается в пассивного наблюдателя, который в любой момент может покинуть спектакль, занявшись другими делами.



Ground view остался в игре рудиментом нереализованных планов.



Чтение местной периодики — удивительно увлекательное занятие. Для тех, кто не вполне владеет русским языком, есть дайджест на английском.

лияний былой молодости, без особенного шума — уже растрачено приданое, за спиной слышны шепотки, старые знакомые отводят глаза, кто-то неумный, кривляясь, крутит пальцем у виска, но его обрывают: нехорошо, нельзя так. В задних рядах шум: еще один обнаружил «512» в разделе «минимальные требования». Конфликт быстро заминают. В воздухе разлита неопределенность: никто не может толком сказать, получилось или нет, никто не может решиться, никто не может нащупать ногами дно, люди чувствуют себя неуверенно в отсутствие привычной системы координат, «размеченного культурного пространства». Такой игры, как Republic: The Revolution, мир еще не видел. Это правда.

Тоталитарное мифотворчество

Проблема заключается в том, что в Republic: The Revolution нет ни одной стандартной детали. Игра состоит исключительно из оригинальных запчастей, которые изготавливаются на заказ в единственном экземпляре. Слово «уникальный» в описании игровых механизмов можно смело выносить за скобки — оно здесь будет встречаться слишком часто. Elixir устроил настоящую чехарду с ресурсами — они и разменная валюта, и способ выяснения отношений, и мерило успеха, и характеристика человека. Кажется, все просто. Достаточно только запомнить три слова: «сила», «влияние», «деньги». Эти три координаты определяют «идеологический вектор». У каждого обитателя Новистраны есть своя идеология, у каждого городского района — тоже своя, даже у каждой операции, которую проводят игрок, его помощники, его союзники и конкуренты… своя. Каждый раз, когда в Republic схлестываются две сущности — например, два политических деятеля на теледебатах или отряд спецназа с офисным зданием местного «ЮКОСа», — игра устраивает им идеологическую проверку. Успех ваших действий зависит от того, насколько удачливы вы были в детской игре «камень, ножницы, бумага». «Сила» побеждает «влияние», но пасует перед «деньгами». И так далее. Идея ясна?

Мотор, хлопушка!

Единственный способ изменить что-нибудь в происходящих вокруг событиях (а игра совершенно не собирается ждать нас — в Republic отсутствует понятие «пауза») — организация так называемых «акций». Нотный лист — еженедельник, в котором каждый день поделен на три части: утро, день, вечер. Лидер партии и его камарилья общим числом до пяти человек действуют по определенному вами на три дня расписанию. Вмешиваться в их действия (за редким исключением) нельзя. Запустив акцию, вы можете стать ее пассивным свидетелем или заняться другими делами — игре совершенно все равно.

Палитра акций весьма разнообразна, и это, разумеется, самая интересная часть игры. Первая акция — непременно «охота за головами», headhunt. Мы должны привлечь на свою сторону влиятельных сторонников. Кто будут эти люди? Решать вам. Может быть, стоит взять в команду «силовиков», которые откроют доступ к силовым акциям: «маски-шоу», «силовая выемка», неопознанные хулиганы в темной аллее. Возможно, нам нужен представитель бизнес-кругов, который поможет добиться тех же целей менее откровенными методами, или редактор крупного еженедельника, через которого мы смо-



Интерфейс управления отличается от всего, к чему мы привыкли, но на практике вполне удобен. Обратите внимание на «еженедельник» в нижней части экрана — это единственный способ взаимодействия с окружающим миром.

жем «сливать» компромат? Новый человек в команде расширяет диапазон воздействия на электорат и конкурентов. В то же время игрок все время должен держать руку на «идеологическом» штурвале, не забывая про три волшебных слова. Меняя курс, партия будет терять одних сторонников и приобретать других. Навигация в политическом море чрезвычайно сложна и требует от игрока недюжинных аналитических способностей.

Раскол возможен даже внутри партии — если вы, допустим, приобрели вкус к грязным играм с чемоданами компромата, а ваш ближайший соратник — строгий последователь силовых методов воздействия, и его «решительность» (да, да, есть и такая характеристика!) начнет падать. Вы можете расстаться с ним или пойти на особенные меры. Почему бы не попробовать акцию «Easy life» или «Blood brothers», которые, хоть и стоят очень дорого, позволяют на время забыть о внутрипартийных разборках, сосредоточившись на внешних врагах?

В игре много насилия, однако игрок никогда не бывает вовлечен в него напрямую. Его оружие — убеждение. Его пули — слова, из которых он складывает аргументы. Для идеологического айкидо не нужно специального татами — сгодится столик в кафе или кабинет бывшего коммунистического бонзы. Еще один остроумный ход Elixir — встроенный симулятор переговоров, настольная карточная игра, с помощью которой игрок «решает вопросы». Разговаривать приходится много и ни о чем, вместо слов — восточноевропейская тарабарщина а-ля The Sims, которую англичане принимают за чистую монету — русский язык. Оппоненты выдвигают аргументы и контраргументы, зарабатывают очки, выигрывают и проигрывают промежуточные раунды. Слишком абстрактная, чтобы быть интересной, мини-игра все же добавляет порцию адреналина в политическую чехарду на просторах Новистраны.

Жестокий мир

И так далее и тому подобное. Рассказывать о Republic можно бесконечно и это сплошное удовольствие. Проблема в том, что играть в «Республику» значительно сложнее, чем распинаться о ее несметных сокровищах.

Как и было обещано, игра предоставляет нам полную свободу действий, свободу выбора средств достижения конечной цели — о которой вы, конечно, догадываетесь (впрочем, это долгая и слишком сентиментальная история). Разумеется, существуют миссии-задания-письма, которые подталкивают нас к действию и вносят в происходящее хотя бы малую долю определенности. Встречаются и предписанные сценарием встречи и события, и узловые точки, в которых вагон сюжета неслышно переезжает с одного пути на другой.

И все же, все же... Republic: The Revolution относится к игроку с невиданным ранее равнодушием. Игра будто бы «позволяет» нам быть в ней, не пытаясь увлечь собой, показаться с другой стороны, научить новому «финту». Мы настолько привыкли к иному отношению, что теперь чувствуем себя в полнейшей растерянности. На что «нажимать»? Что делать? Местный tutorial выглядит скорее одолжением, чем серьезной попыткой помочь. На одном из многочисленных фанатских сайтов редактор рекомендовал не заказывать игру в Интернет-магазине с доставкой, а покупать ее лично в магазине. «По пути домой вы наверняка захотите пролистать документацию, и это спасет вас от шока первого знакомства с Republic...»

Три города, один больше другого, действительно населены множеством людей, каждый из которых движим собственной идеей. Здесь любой дом — история, машины не едут по улицам просто так, а гуттаперчевая камера под управлением фирменного графического движка Totality то демонстрирует район из самого поднебесья, то показывает мир выгоревшими глазами брошенной на тротуар сигареты. Однако все эти люди, машины, здания, улицы и скверы не образуют единого целого. Это безжизненные, мертвые сущности. Никакой вычислительной мощности современных компьютеров не хватит, чтобы наполнить их жизнью. Что еще хуже, этого и не требуется. По сути, всю игру можно пройти не покидая «стратегического» вида, в котором город условно поделен на районы, пиктограммами обозначены соратники по партии и враги, ключевые здания, места проведения очередных акций. Ужасно жаль, что столь дорогой во всех смыслах ценой давшийся Elixir трехмерный движок и «настоящий» город практически не используются.

Между тем топтать ногами останки мечты нет никакого желания. Да, можно обрушиться на интерфейс управления, неприлично высокие системные требования, нудные сцены «акций», ошибки в коде... Однако недостатки игры не вызывают привычного раздражения. Проведите здесь несколько часов и, возможно, вы почувствуете тихую магию, которая исходит от Republic. Оглушенный игрок в летаргическом забвении под удивительной красоты музыку бродит по бесконечным улицам мертвого города, наблюдая затянутые театральные постановки. На ощупь, подобно слепому котенку, пытается разобраться в запутанных механизмах игры, учится быть эффективным, постепенно обретает атрофировавшуюся с годами способность думать и принимать решения, учится терпению, преданности. Очень скоро за сложностью вы непременно увидите глубину. И тогда... тогда начнется самое интересное. Но это — уже совсем другая история. До встречи.

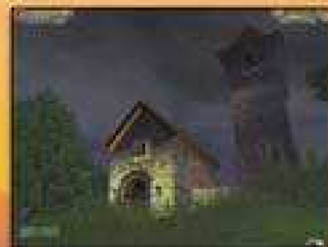
1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Сфера – первая российская многопользовательская
онлайновая ролевая игра



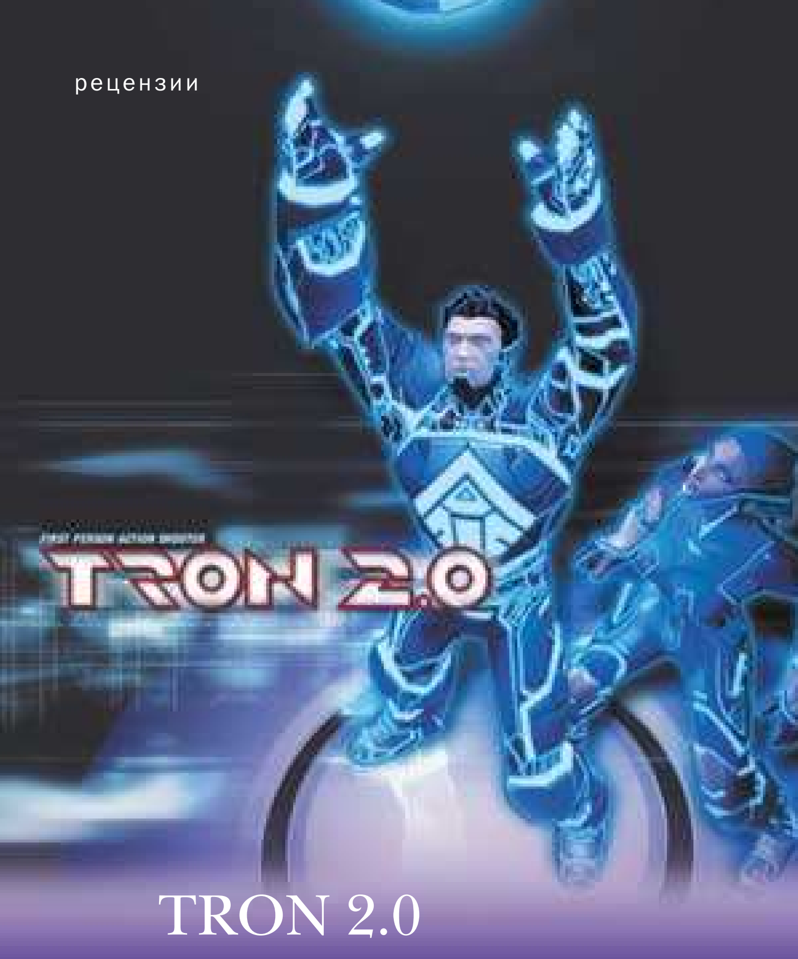








1С
ФИРМА «1С»
© 2003 ООО «Никита». © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
NIKITA



TRON 2.0

Шодан. Гелиос. МаЗа.

3D-шутер с элементами РПГ





интерес **4.6**

- сложность высокая
- графика 4,5
- сюжет 5
- музыка 4,6
- звук 4,8
- управление 4,5

www.tron20.net

разработчик: Monolith Productions (www.lith.com)

издатели: Buena Vista Interactive (http://buenavistagames.go.com), Disney Interactive (http://disney.go.com/DisneyInteractive)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1200+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 9.0+, 4x CD-ROM, 2,4 Гбайт на жестком диске.

Любовь инженера

Техническое благополучие и телекоммуникационная обустроенность начисто убивают романтику. Что теряет человек, покупающий компьютер не по частям и не умеющий насвистывать в трубку на частоте 19200?

Михаил Бескакотов

Если вы никогда не сидели на подпольных BBS, не программировали драйвер для свежеприобретенного матричного принтера и с трудом представляете, в каком месте у компьютера находятся порты TCP/IP, мимо вас проходит целый культурный пласт. Диалоги о Контроле из «Матрицы: Перезагрузки» теряют для вас добрую часть своей пикантности. Разговор со службой техподдержки Интернет-провайдера никогда не развеселит вас почище избранного из Хармса. Вы никогда не поймете ВСЮ гениальность альбома Implode группы Frontline Assembly, а на снящихся андроидам электроовец вам будет попросту плевать.

Но самое страшное заключается в том, что, когда в Deus Ex мигает надпись «Hacking...», ваше воображение сидит, развалившись в кресле-качалке, и задумчиво курит. Если это так, даже помыслить не смейте о том, чтобы поиграть в TRON 2.0. Ни черта не поймете.

Plug In

Едва мы успели усомниться в профпригодности людей, выкативших чахлую многопользовательскую демоверсию, как подоспел вооруженный полноценным «синглом» релиз и мигом расставил все на свои места. С удовольствием констатируем: Monolith так и не разучилась делать хорошие сюжетные 3D-шутеры.

С самого начала TRON 2.0 дружески похлопывает по плечу, всячески успокаивает и дает понять, что явился на свет не шалым бестекстурным недоразумением, а глубокой, неожиданной, по-хорошему безумной киберпанк-новеллой. Размякший игрок расслабляется, теряет бдительность — и вот, пожалуйста, он уже на коротком поводке, рот набит Красными Таблетками, и TRON 2.0 несет за собой на третьей космической в неведомые дали, из которых суждено вернуться не каждому Нео.

Перед глазами пролетают игральный автомат с TRON-пинболом, корпорация ENCOM и ее прилежный сотрудник Алан Бредли (здравствуй, папа!), непонятные люди в униформе, огромные мэйнфреймы и стойки с оборудованием, яркие вспышки света... Упс, нас оцифровали. Теперь мы — программа. Упс, нас за-

слали в компьютер. Не беда, спешим дальше... Вот несуразная голографическая голова по имени МаЗа (Матриа, сестра Шодан), вот светящиеся неоном люди с синей кожей, вот какая-то маленькая, очень назойливая левитирующая штукенция...
— Ты, наверное, бит?
— Да что вы себе позволяете! Я — бит? Хо-хо! Я БАЙТ! Окружающее пространство утопает в неоне, и очень хочется передать привет Стивену Лисбергеру (Steven Lisberger, http://imdb.com/name/nm 0513974), режиссировавшему первую часть этого. Все пищит и мигает. Внутри компьютера неуютно. Вот и думалка, кажется, перегрелась. System halted.

Программисты шутят

Даже если вы (как и мы) совершенно равнодушны к кинофильму TRON, о котором так много и с неприкрытой любовью в недавнем превью (.EXE #08’03), отделаться легким испугом и не втянуться в научно-фантастическую котовасию игры-сиквела у вас вряд ли получится. Тяжесть полученного культурного шока зависит от того, насколько вы близки по духу к братству computer geeks (если нуждаетесь в переводе, значит — не близки абсолютно). TRON 2.0 искрится специфическим техническим юмором, насквозь пропитан программистским фольклором и — страшно сказать — мировосприятием. Если, разгуливая по дигитальным просторам, вы не умрете со смеху, наткнувшись, скажем, на локацию Firewall, то, уж извините, — Фигурнов, «ПК для пользователя». Продается в любом книжном со дня сотворения мира.



Операционная система распознала в нас постороннюю программу и пытается задавить ордой напоминающих зомби зеленых тварей. Derezzed! Но скоро подтянутся зловещие ICP...



Любовная линия соединяет человека и программу. Я вам этого не говорил, но в конце игры барышню пристроят на роль скринсейвера...



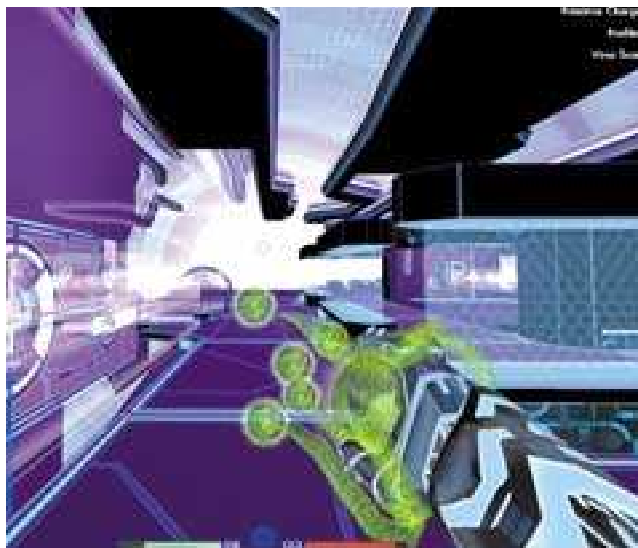
Lovesan? Win.CIH? Детские игрушки. Вот настоящая сила. К слову, обратите внимание на почти полное отсутствие текстур: такой минимализм беспощадно обнажает дизайнерские огрехи. А их в TRON 2.0 крайне мало.

Сюжет (о котором умышленно ни слова — настолько он хорош) также покажется вам бессмысленным нагромождением глупостей и оставит множество неясностей, если... Одного из главных злодеев зовут Kernel, враги, шарахнув вам промеж глаз, орут «In your interface!», а в заключительном ролике-на-движке фигурирует вел. и уж. BSOD. Если все это для вас пустой звук, то... забудьте. Дело в том, что, выдернув TRON 2.0 из его околокомпьютерного контекста, мы получим всего-навсего очередной 3D-шутер, замешанный на однообразном игропроцессе. Но вот беда — контекст настолько органично привязан к игре, что разорвать эту сладкую пару не получится даже в научно-исследовательских целях. Но мы попробуем.



«Прямоугольные» мотогонки совершенно не способны увлечь в качестве многопользовательского режима, зато с ролью мини-игр справляются на «отлично».

Обуздав вирус, мы получим отличный аналог многоствольной ракетницы. Попробуйте догадаться, из чего получается подобие шотгана...



Фантастический телевизор

Взять, например, такую хроническую жанровую болезнь, как «прыжковые пазлы». Ситуация усугубляется тем, что герой без раздумий отправляется на тот свет, сверзившись с высоты трех метров, а быстрое сохранение загружается в лучших традициях движка LithTech — бесконечно долго. Окажись подобное в WWII-шутере, плеваться начал бы даже самый терпеливый тибетский послушник. Но в случае TRON 2.0 не сомневаешься ни секунды: так и должно быть — программа «упала». А когда игра, предлагая очередную порцию прыжковых удовольствий, выводит на экран строку «//jump=true: ?!?fun», сразу кончаются ВСЕ жалобы.

Тот же принцип работает и с бесконечными занудными поисками ключей. Здесь они называются permissions и добываются десятком различных способов, но замысловатый процесс долго не надоедает, хотя разум подсказывает, что должен. Следующий за героем по пятам Байт (Морте, натуральный Морте из Planescape: Tornment!) рассудительно сообщает: «А что вы хотели? Взламывать системы безопасности ох как непросто». И ему веришь. Схожим образом, сиречь при помощи изящного обмана, организованы РПГ-элементы. Некогда бывший юзером герой вынужден почувствовать спиной все прелести жития-бытия в теле программы: вместе с новой информацией повышается уровень, новые способности и даже оружие устанавливается в виде патчей и подпрограмм, данные в памяти могут быть неизвестного формата, могут дефрагментироваться, могут быть повреждены воздействием других программ... Вам дурно? Успокойтесь. Все неясности исчезают спустя пару-тройку уровней, и скоро вы будете многозначительно жонглировать активными процессами в оперативной памяти, носиться в поисках апгрейда и с умным видом размышлять о преимуществах Y-amp Gold над Profiler Beta. Однако надо признать, что TRON 2.0 — это 3D-шутер, за который бесполезно садиться... не усвоив Tutorial.

Да, я знаю, что ТАК НЕ БЫВАЕТ.

Поймай, если сможешь

Когда <...> возьмет вас в плен и <...> (ни слова о сюжете, помните?), настанет черед гладиаторских заездов на световых мотоциклах. Тут надо забыть все, о чем мы писали в превью, и признать невероятное: эта часть игры стала по-настоящему интересной. Виной ли тому новые, куда более удачные арены или это обворожительная Меркьюри толкает на подвиги голосом Ребекки Ромийн-Стамос (Rebecca Romijn-Stamos)... Детали не имеют значения, когда интересно играть. Когда игра бросает вызов. Когда интригует и удивляет. Особенно если вы хоть немного computer geek и с головой, продуманный до мельчайших деталей ретрофутуризм не оставит вас равнодушным. Даже если вы ни черта не смыслите в устройстве мэйнфреймов... Видите ли, дело еще вот в чем. Уже давно канули времена, когда нельзя было пользоваться прелестями прогресса без двух высших технических. В глубине веков остались перфокарты, командные строки и аппаратные прерывания. Для общения с компьютером и периферией от пользователя требуется умение нажимать на две-три кнопки. Все, что можно было упростить, было упрощено и скоро станет еще проще. Примерно такая же ситуация сегодня наблюдается в любимом 3D-шутерном жанре. Игры, подобные TRON 2.0, — исчезающий вид. Строчка из Красной книги. Необычная, по-хорошему сложная, она щедро одарит каждого, кто подойдет к ней открытым. Поторопитесь. Завтра может быть поздно.

Мнение об игре

Рассказывает Бен Сильверман (Ben Silverman) с сайта www.game-revolutions.com: «И в обычном режиме, когда вы носитесь по уровням и мечете диск, и в «гладиаторском», когда катаетесь на мотоциклах, в любой момент игра выглядит безумно стильно. Минималистский дизайн отлично работает на атмосферу». Рейтинг: «B+».



«Антанта»

Петербургский ответ киевским «Казакам». 80000 юнитов и два советника, 16-битная палитра и Первая мировая. В остальном — Долли.

Стратегия
в реальном времени



интерес **4.0**

- сложность средняя
- графика 2
- сюжет 3,5
- музыка 3
- звук 4
- управление 4

www.entente.net
разработчик: Lesta Studio (www.lesta.ru)
издатель: «Бука» (www.buka.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 233 (рек. Pentium II 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.1+, 4x CD-ROM, 400 Мбайт на жестком диске.

Мужчины говорят: «Война»...

Ситуация в нашей с вами родной и до жути любимой индустрии нынче складывается таким чудесатым образом, что вашему покорному все чаще и чаще хочется предстать перед отдельными девелоперами в униформе... нет, не тени отца Гамлета, но товарища Корнейчуковского и долго и нудно им выговаривать: «Кому велено мурлыкать — не чирикайте. Не летать лягушатам под облаком». Видите, до чего извелся?

Александр Металлургический

Портфолио петроградской студии «Леста» весьма объемисто: увесистая коллекция видеороликов, выполненных на заказ (в основном для ТВ и игроделов), и одна историческая RTS. При этом выставленные на суд случайного посетителя ролики неплохи, а вот игра... С ней чуть сложнее. В этом, собственно, и интрига повествования. Герой постановки, военно-историческая стратегия по мотивам Первой мировой, — способное чадо не слишком прилежных родителей, попавшее в руки негодных воспитателей и только чудом не увлекшееся орлянкой на кладбище. Характер у отпрыска трудный — с универсальной тестовой редакционной машиной «Антанта» пошла на союз далеко не сразу, после некоторой борьбы и не без рукоприкладства. За такие проступки в нецивилизованных странах бета-тестеров полагается препровождать под замок на сухари и гвозди. Внешностью, опять же, обидели: инсайд-картинка трепета не рождает, заставляя, напротив, сомневаться в принадлежности «Лесты» к художественным мастерским, сертифицированным Академией изоискусств и лично Зурабом Константиновичем. Так, студия «Звездочка» при гарнизонном Доме офицеров. Народный коллектив. А вот вступительный ролик, в противовес графической наивности, хорош — этого у «Лесты» мы отнимать не хотим. И не будем.



Вражеская конница исправно валится в траву, натолкнувшись на стену свинца. Радиус действия каждого здания, будь то дот или полевой госпиталь, обозначается точками, что значительно облегчает труд прораба при обустройстве базы.



Два немецких танка A7V успешно расправляются с народными толпами. Но удовольствие не из дешевых — каждый такой гроб стоит в несколько раз дороже всего моего гарнизона. Кстати, обратите внимание на особенности архитектуры: русская академия — вылитый «храм науки».

Крутой замес

Не суть. «Антанта» — те самые мироновские дикари («на лицо ужасные, добрые внутри»): смотреть без слез умиления не получается, зато общаться интересно и даже полезно. Для душевного и нравственного в первую очередь здоровья. Взять хотя бы встроенную антантопедию, художественно, но без зауми живописующую о возникновении того или иного формирования. Это же прелесть что такое. А если и вовсе разоткровенничаться, то знайте: появление «Антанты» — это праздник на стратегической (наверное, все же отечественной) улице, поскольку года эти старорежимные (начало, считай, прошлого века) индустрией почти не освещаются. А тут, посмотрите-ка: военно-прикладные соревнования по перетягиванию одеяла с участием пяти держав (из которых ныне уцелели далеко не все), многочисленные инсценировки исторических сражений с претензией на аутентичность, легендарная техника и исторический музей на выезде. Сбылась неизлечимая радзинская, так сказать, мечта. И мечту эту сбывали верными методами. К чести разработчиков следует признать, что в схватке с главной проблемой всех RTS они вышли победителями: rush-тактика в игре не проходит ни под каким видом — единым махом смести с лица земли вражескую базу не получается хотя бы из-за повышенной прочности всех до одного сооружений: каждое здание способно выдержать несколько минут сосредоточенного артобстрела, а штыками и пулеметами даже и пытаться не стоит. Вы правы, в игре присутствует разумная доля реализма. Стратегия толпы списана в утиль: ранние дешевенькие юниты строятся быстро, но столь же решительно и «портятся». Наткнувшись на единственное пулеметное гнездо, пехтура и кавалеристы ложатся сотнями, даже не успев вспомнить про маменькину уху. Древнейшая тактика «20 мамонтов — и Карфаген в руинах» тоже не у дел: танковые, пушечные, авиазаводы «стоят» неимоверно дорого, а их продукция куется едва ли не годами, — за это время ухватистый военспец успевает обнести свой гарнизон модернизированными линиями Мажино, оградив себя от любых многосильных, но меднолобых поползновений супостата...

Живопись

...который несказанно поражает своими действиями и обладает, по видимому, плавающим IQ. По первости искусственно мозговитый недруг пытается применить самый что ни на есть тактический примитив: толпа пушечного мяса в иностранных погонах прилежно гибнет у первой же пулеметной вышки. Получив по сусалам, AI-ребенок взрослеет и в следующий раз появляется уже в компании кавалерии, сведенной в наступательную формацию, при огневой поддержке артиллерийских расчетов. Получив нагоняй и на этот раз, виртуальный Брусилов проявляет чудеса смекалки и выкатывает на поле брани весь доступный арсенал: пехотные толпы измельчают друг друга в муку и отправляются на тот свет под градом «максимовых» пуль; сквозь человеческое месиво ползут прототанки, подобные утюгам и оставляющие за собой широкие просеки, заваленные трупами; гаубицы соревнуются друг с другом, у кого ствол длиннее; в небе вьются рои аэропланов, ласкающие ландшафт многофунтовыми чугунными чушками; и нам всем следует искренне надеяться, чтобы из-за острова на стрежень вдруг не выползли дредноуты, оснащенные 9-дюймовыми орудиями, — ибо тогда конец всему. Участвующих в панораме юнитов — дивизии и армии, всякая сотня новобранцев многократно увеселяет процесс, превращая командование муравейником в командование муравейником. По достижении заявленных 80 тысяч получилась бы и вовсе солдатская самодеятельность без цензуры. Если бы не одно веское «но»: «Леста» попыталась уравнять человека в правах с компьютером и откомандировала игроку на подмогу двух советников: экономического и военного. Первый призван следить за состоянием инсталляций, заботиться о добыче ресурсов и укреплении обороноспособности, второй же занимается исключительно боевыми действиями, вовсю скрипя своими электронными извилинами. Вкусно звучит? А выглядит еще лучше, поскольку самоуправцы с задачами справляются вполне успешно, умудряясь при том не путаться под ногами. Подключив обоих к игропроцессу, можно смело отправляться на вечернюю прогулку или просто наблюдать за разворачивающимися событиями. Поле битвы шевелится, сверкает, взрывается, оно — живое... И в этот самый момент вы, Останкинской телебашней возвышаясь над столь занимательным ТВД, наконец понимаете, что же это такое — местная Первая мировая, осознаете ее характерные особенности, впитываете неповторимую атмосферу и, невзирая на огрехи гейм-дизайна, прописываетесь в «Антанте» на долгие пять лет: с 1914-го до 1918-й включительно.



Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Листопад надежд, случившийся давным-давно в далекой-далекой галактике...

StarWars-фетиш



интерес **4.0**

сложность	низкая
графика	4
сюжет	2
музыка	5
звук	4
управление	4,5

www.lucasarts.com/products/jediacademy
разработчик: Raven Software (www.ravensoft.com)
издатели: LucasArts (www.lucasarts.com), Activision (www.activision.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450, 128 Мбайт ОЗУ, OpenGL-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0a, 4x CD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

Крокодил Джейден

Знаете, в чем основная проблема постмодернизма со всеми его краткоживущими постпостсородичами? В том, что за всей контр-, квази- и прочей культурной эквилибристикой, за всеми аллюзиями на цитаты и примечаниями к комментариям нет ни капли любви. Игра ума способна порождать чудовищ почище... (нет, я смогу избежать соблазна привести лакокрасочный пример) и совершенно неспособна дать душе тепла. А тогда к чему все это?

Ашот Ахвердян

Jedi Outcast стала одной из самых удачных игр прошлого года, совмещая в себе едва ли не все возможные добродетели: тут и удивительная атмосфера, аккуратно перенесенная из материнского киносериала, и интереснейший дизайн уровней (пусть кое-где и с совершенно некорректными задачками), и, конечно, прекрасно воплощенные эпические поединки на лазерных мечах. И вот наконец долгожданное продолжение, обещавшее все то же самое, руками тех же разработчиков, только немножко больше и, конечно, лучше. Да, отдельные циники предсказывали надвигающуюся беду, но это вообще им, циникам, свойственно, да и не о них речь.
Два раза в одну реку не получилось. Старательными улучшениями имевшийся шедевр был доведен до состояния просто хорошей игры. Обычной игры. Скорбим вместе с вами.

Бревно

При этом первые впечатления от Jedi Academy (JA) исключительно негативные. Уже на стадии заставочных художеств при установке игры в открытый всем ветрам головной мозг лезут предательские мысли о том, что разработчиков, похоже, покинуло чувство вкуса, прекрасного, меры, чего угодно



Камео Бобы Фетта. Вам предстоит с ним сражаться, но убить злодея-наемника, разумеется, не дадут — вдруг еще пригодится?



Лазерный шест приятен в бою, но видели бы вы, как он портит походку!



Огромный sandcrawler на паровом ходу — и это не шутка!



Задействуйте Force Protect, чтобы вражеский огнемет не причинял больших неприятностей, Force Sense — чтобы издалека замечать врага, и Force Speed — и игра превращается в форменное светопреставление.

— говорите, что хотите, но картинки, предваряющие Star Wars-действо, никак не должны напоминать дешевый и, простите, тупой sci-fi. Но вы будете гнать эти мысли прочь, ничего удивительного, так поступают все. Перед самой игрой вам предложат создать своего персонажа. Некоторое количество имеющихся вариантов (пол, раса, детали одежды, лицо и т.п.) в теории позволяют игроку творить согласно собственным предпочтениям, однако по сути это одно из тех новшеств, что, якобы игру улучшая, на деле изымают из нее еще немного души. И дело тут даже не в том, что рамки кастомизации аватара весьма узки и настолько трудно найти понравившийся вариант, что приходится выбирать меньшее из зол. А в том, что отныне главным героем будет безымянный персонаж, не обладающий индивидуальностью, хотя формально имеющий имя (какая горькая ирония! помните, в совсем другой игре был некий Nameless One?..). Не имея на руках готового героя с готовым характером, сценаристы предпочли развернуть сюжет ВОКРУГ нас: вот торжественно-серьезный Скайуокер, вот саркастичный Катарн, вот наш заносчивый однокурсник Рош, а посередине мы — почти бессловесное бревно, статист. Ага, ваше дело — пилить врагов, дорогой игрок, они золотые.

Сейчас будем пилить

Примерно в тех же пасмурных тонах проходит первое время уже непосредственно в игре. После вступительного ролика мы оказываемся на планете Yavin IV — здесь находится та самая академия джедаев, но кажется, что мы попали в джедайский детский сад. «Сруби дерево», — говорят нам. Хорошо, рубим. «Убей ящерицу» — убиваем, и игра в награду показывает небольшой ролик на движке. Мы выполняем еще пару подобных простых действий — снова ролик. И так несколько раз: смотрите, как ловким движением руки эпическая сага превращается в набор мини-игр «для самых маленьких».

Но настоящим похоронным звоном отдается в ушах следующий диалог:
Скайуокер: «I feel disturbance in the Force».
Катарн: «You ALWAYS feel disturbance in the Force».
В этом месте, должно быть, сценаристы ждут нашего «хи-хи». Смеяться же не хочется совершенно, ибо в этом обмене реплик чудится ответ на вопрос, почему вместо обещанного шедевра мы получили то, что получили. Да, материнская киновселенная никогда не чуралась гэгов, но при этом она всегда относилась к себе всерьез. Уберите эту серьезность — и получится ряженый диснейлендовский балаган. Он и получился.

Наша учеба в академии состоит из трех «курсов». На каждом дается пять заданий — и мы вольны исполнять четыре из них в любом порядке, и брать ли пятое — оставляют на наше усмотрение, а между этими «курсами» нам выпадают обязательные сюжетные миссии, и вот только они являются полноценными эпическими заданиями, из тех, что составляли Jedi Outcast (JO), тогда как «курсовые» — это обычно мини-миссии на одном весьма небольшом пятачке, а иногда и вовсе натуральные мини-игры.



Игровые новинки нередко просто ужасают: здесь есть джедаи-«маги» без мечей, есть джедаи с бластерами без мечей и попадаются даже лазерные мечи без джедаев — в механических лапах дроидов.

Пилим

Есть, скажем, местный аналог не то леммингов, не то Oddworld — когда мы должны отвести четыре четверки захваченных старейшин (все как один — молодые здоровяки) в безопасное место, отвлекая на себя Ранкора, зверя огромного и ужасного. К счастью, убивать этого гиганта мышечной биомассы нам не придется — честное слово, гора с плеч.

Есть еще гонки на воздушных мотоциклах, где нам приходится по-чапаевски рубить лазерной шашкой назойливых преследователей. А в другой раз надо отстреливать из турболазера пару — внимание — неподвижно висящих в воздухе прямо перед нами Tie Bomber'ов, ничего (!) не предпринимающих для своего спасения. Но все эти чудеса совершенно блекнут перед следующим шедевром ха-ха-постмодерна: мы застряли в сломанном X-Wing'е на чужой песчаной планете; задача — найти и принести домой четыре нужные детали подкапотного интерьера. Но пока мы бежим по желтому песку, нас подстерегает опасность быть съеденным гигантскими, черт возьми, песчаными червями! Которые, стремительно ползая в песке, оставляют на его поверхности след, точь-в-точь напоминающий тот, что был сами понимаете где, да и выглядят эти чудища точно также, как там, только размером поменьше (все-таки людей глотать приходится, не крупногабаритную технику). Такой вот Dune: Muad'Dib Academy.

Все это веселье перемешано с экскурсиями по осмотру достопримечательностей: тут вам и ледяной Hoth с полуразрушенной Echo Base, так лихо захваченной бодрыми имперскими штурмовиками в начале пятого эпизода, а разъезжаем мы по всему этому великолепию непременно на tauntaun'е (знатоки утверждают, что это ледяной ящер, хотя менее всего это рогатое снежное кенгуру похоже на ящера), и в первой же пещере нам под руку попадается трехметровый wampa, и даже подвешивает нас в положении «головой вниз». По идее, все это должно заставить почувствовать себя вторым мастером Люком. Но получается детский утренник — в течение всей игры мы ходим вдоль кустов, из которых один за другим на нас вываливаются рояли.

И вот незадача: практически все лучшие уровни игры являются едва ли не копиями тех уровней, что мы видели в JO. Мы прыгаем по карнизам бесконечной высоты небоскребов Корусканта, не в силах отделаться от сильнейшего дежа-вю. В другой раз, пробираясь по уровню, очень похожему на шахтерскую базу из Outcast, вдруг понимаешь, что наши игропробежки сопровождает ТА ЖЕ САМАЯ мелодия, что когда-то играла в шахтах! Этакий привет от разработчиков: да, мы совершенно сознательно занимаемся автоцитированием. И грех на это обижаться — ведь в противном случае едва ли не вся JA состояла бы из мини-игр для самых мини, а от Скайуокеров, Чубакк и Боба-Феттов там уже повернуться негде.

Негатив

Жертвами игровой эволюции стали не только сюжет с атмосферой и дизайн уровней. Где-то на поле битвы за сиквел полег и игровой баланс. В JO мы с легкостью продирались через толпы имперских штурмовиков, но едва ли не каждый встреченный джедай был достойным противником, и дуэли на лазерных мечах могли затянуться на несколько минут захватывающего балета жизни и смерти. Теперь, в JA, практически все джедаи, не относящиеся к редкому подвиду боссов, опасности не представляют вообще никакой (и это на уровне сложности Jedi Master, то есть максимальном!) и гарантированно убиваются следующей элементарной комбинацией, доступной начинающему джедаю практически с самого начала: делаем противнику force grip (имени Дарта В.), в этот момент у него выключается лазерный меч, потом противник освобождается от захвата, но еще несколько секунд меч НЕ включает, а за это время только ленивый не разрубит его до копчика. Конечно, вы можете не пользоваться этим приемом, но тогда получается уже не дуэль, а натуральная игра в поддавки.

Чтобы скудоумие ИИ не досаждало нам, здесь отключен friendly, так сказать, fire, — мы сколько угодно можем прыгать по лазерному мечу данного нам в напарники Катарна — без всяких повреждений. Аналогично мы и сами можем бесконечно лупить его, не причиняя никакого вреда. Поэтому в схватке двое на четверо можно махать мечом, ни о чем не беспокоясь, — кому больно, тот и враг. Кажется, где-то подобным образом определяли, совершил ли человек преступление, — кидая подозреваемого крокодилам. Здесь роль крокодилов исполняем мы.

Позитив

И все равно играть интересно, причем чем дальше, тем приятнее, ибо к концу ряды игроужасов стремительно редеют, а к оставшимся мы привыкаем. И так до самого финального ролика, который, как и в прошлый раз, наступает слишком рано — JA заметно короче своего предшественника.

Итак, даже полностью разочаровавшись, не можешь остановиться: потому что штурмовики в своих белых одеждах, потому что фехтование двумя лазерными мечами по-македонски, потому что база в облаках, потому что предательство и возмездие, потому что снова дают покататься в AT-ST Walker'е, да еще и побегать внутри sandcrawler'а, потому что абсолютно гениальная музыка и местами удивительно красивые интерьеры, потому что tusken raiders и millenium falcon, а в ангарах стоят новенькие tie fighter'ы, потому что перечислять можно бесконечно. Просто все могло быть совершенно иначе.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

ВЬЕТКОНГ



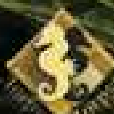




1С® ФИРМА «1С»



illusion softworks



© 2002, 2003 Вьетконг. Разработчик - Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Издатель – Gathering. Все права защищены.
© 2003 Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ». © 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.



Heaven and Hell

Веселый и суматошный, местами до судорог, симулятор некрупного бога.

Симулятор бога/стратегия в реальном времени

Cave *tibi*



интерес 3.6

сложность средняя
графика 3,9
сюжет 4,5
музыка 4,2
звук 3,8
управление 3,5

www.heavengame.com
разработчики: Madcat (www.madcat.de), Eigelb (www.eigelb.de)
издатель: CDV Software (www.cdv.de)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 800 (рек. Pentium III), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 4x CD-ROM, 950 Мбайт на жестком диске.

Бобро vs. козло

Симуляторы бога в нашем грешном мире не такая уж большая редкость, однако в Heaven & Hell противостояние добра и зла достигло пугающей интенсивности. Немецкие дизайнеры превратили серьезное, вообще говоря, занятие в фарс с элементами переодевания. В последний путь игру собрались проводить самые верные поклонники.

Олег Хажинский

При знакомстве с демоверсией мы не успели сгруппироваться и в результате приняли на себя основной удар немецкого гения. Стаи саранчи и стада лягушек, молнии и землетрясения, явления святых и не очень духов — мы прошли через все круги ада и рая, сумев понять во всеобщей неразберихе только одно: в Heaven & Hell можно гладить крестьян по голове и показывать им черта.
Релиз оказался куда солиднее своего демо: претендующие на остроумие видеоролики между каждой миссией, очень плавный старт (первые минут пятнадцать игрок двигает мышью, не смотря на экран, зевает и чувствует себя в детском саду) и отеческие советы ведущего по любому поводу, которые, пожалуй, делают обучающие миссии совершенно избыточными. Несколько стартовых заданий можно использовать для реабилитации пострадавших после столкновения с Republic: The Revolution.
Очень скоро мы с вами, поначалу представленные на экране исключительно рукой-курсором, создаем мобильный пункт идеологической, то есть, простите, религиозной пропаганды.
Он состоит из пророка, который умеет являть чудеса (недорого, радуга — 50 единиц маны, ангел — чуть дороже, но всегда можно договориться) и проповедовать. Пророк возникает на центральной площади небольшого села, показывает пару фокусов, концентрируя на себе внимание, и затем обращается к сердцам собравшихся с пламенной речью. В наши (собственно, местного бога) функции входит: собирать рукой-курсором разбегающихся селян и гладить по голове тех, чей уровень веры недоста-

точно высок для осуществления конвертации.
Зачем нужны верующие? Все очень просто: мы будем использовать дома несчастных либо в качестве генераторов божественной энергии, либо как средство повышения религиозного самосознания масс. Не спрашивайте меня, как это происходит, — немецкие игры всегда тяготели к некоторой абстрактности.

Дальше — толще

Играть дальше становится несколько тяжелее. Следующие на пути руки и пророка деревни населены уже не нейтрально настроенными раззявами, а демонически ориентированными идолопоклонниками. Особенную опасность представляют «экстремисты», иначе — слишком сильно верующие. При виде пророка чужой веры они набрасываются на него с кулаками и отправляют по назначению — в ад или рай, смотря откуда пришел. Впрочем, не беда. Для осуществления своей воли бог может использовать множество слуг.
Разработчики, не особенно цитируя Ветхий Завет, ввели в игру институт военных священников, которые силой веры обращают местных жителей в солдат и поют им потом ободряющие военные марши (минута — 1000 единиц маны). Есть также священники-транспортники, умеющие строить (и разрушать!) дороги через мертвые пустыни; священники-строители, священники-шпионы и т.д. К счастью, вся эта братия раскрывает свой потенциал постепенно, и вы имеете все шансы с ними не познакомиться, простившись с игрой раньше.
Итак, на околице враждебно настроенной деревни появляется священник с мечом в компании крепких молодых людей, которые начинают охаживать дубинами всех, у кого на голове рога. Пророк выдерживает эффектную паузу, после чего материализуется на горизонте и начинает творить чудеса и читать лекции, готовый в любую минуту дать деру. Спустя четверть часа и два миллиона движений мышью черно-красная гамма сменяется зелено-голубой. Теперь важно до наступления темноты подготовиться к обороне.



Проповедовать светлые истины у подножия дьявольского изваяния — совершенно бесперспективное занятие. Для начала советуем устроить небольшое землетрясение, чтобы статуя... совершенно случайно, конечно, пострадала.



В некоторых миссиях целью игрока становятся города невероятных размеров, наглухо застроенных оборонительными сооружениями вроде колес обозрения, каруселей и нестрашных зеленых лабиринтов. Бой будет зверским!

Ночь была влажной

От бутафорской крови. Зло, как ему и положено, нападает под покровом ночи. Пьяной толпой пророки чужих богов в компании с панками и работниками автомастерских (о-о-о, какодемоны!) вваливаются в мирным сном спящий аул, и... Здесь, по идее, должна начинаться игра Heaven & Hell. Однако, к большому сожалению, здесь она заканчивается, уступая место ЧУДОВИЩНОЙ КАШЕ.
Почему? По тысяче причин. Игра сделана в классическом 2D, все ее обитатели примерно одного роста и выглядят настолько пестро, что в компаниях больше трех полностью пропадают из поля зрения, превращаясь в бушующие гроздья объевшихся кислоты обитателей The Settlers. Разобраться, кто и кого, где и чем, а главное — за что, — абсолютно невозможно. Добавьте сюда десяток спецэффектов, сопровождающих появление всевозможных чудес, неидеальный интерфейс, вялые реакции мыши (неужели системные требования — правда?) и вы получите совершенно неуправляемый процесс, который в хорошем расположении духа я бы назвал «веселой кутерьмой», а в дурном — «бессмысленной тратой времени».
Если же такие мелочи вас не пугают, Heaven & Hell вполне можно уделить несколько дней своего внимания. Едва ли вы обнаружите в игре бездонные стратегические глубины — она проста, как автомат Калашникова, и утомленный мозг на ней отдыхает. Возможно, Xbox-инкарнация Heaven & Hell встретит более благодарную аудиторию. Гладить по голове пышногрудых телятниц и выбивать дух из бормочущих проклятия тощих священников гораздо веселее сидя на диване в кругу домочадцев, сошедших с рекламы йогурта Ehrmann. Наверное, именно такую картину держали в голове люди из Madcat и Eigelb, доброго им здоровья и творческого долголетия... ■

Вахтенно-групповой метод просветления освоил баптистон пятого разряда А.В. Круглов. Недавно под его началом познали бога свыше десяти заблудших одновременно! С трудовым почином вас, товарищ.



Tony Hawk's Pro Skater 4

Игра, которая заставит вас полюбить скейтбординг.

Выдающаяся аркада





интерес 4.9

- сложность высокая
- графика 4,1
- сюжет 4,5
- музыка 4,6
- звук 4,5
- управление 5

www.thps4.com

разработчики: Neversoft Entertainment (www.neversoft.com), Beenox (www.beenox.com)

издатели: Aspyr (www.aspyr.com), Activision O2 (www.activisiono2.com)

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1200+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт) DirectX 8.1+, 4x CD-ROM, 700 Мбайт на жестком диске.

Кнопки

Откупоривайте шампанское, граждане-без-плейстейшена! Серия Tony Hawk's Pro Skater продолжает свое победное шествие и по вашей уважаемой платформе. Раньше она стремилась называться симулятором, но, начиная с четвертой части, успокоилась, присмотрелась к давно завоеванным позициям, нашла их поскучневшими и удовлетворенно крякнула: «Ну чё, я — аркада». Михаил Бескакотов

После чего решила себе ни в чем не отказывать. Виртуальный Тони Хоук подлетает на рампах ровно в три раза выше, чем получалось у его родного брата из штата Калифорния в самые лучшие моменты спортивной карьеры, — законам гравитации указали на их место возле авиатренажеров. Все без исключения задания, рассыпанные по игровым уровням, были по-свински вынесены в рукаве из безумного мультсериала про Страуса и Койота. А иногда на экране появляется Сам Эдди, символ Iron Maiden, и начинает ловить пингвинов и гонять в бейсбол с привидениями. Кащенкосимулятор?

Button masta

И даже подумать не смейте, что это плохо! Утратив последние крохи серьезности, игра сильно раздалась вширь и стала эдаким ультимативным крейзипарадом, где принято вытворять с доской всякое любое. В основном неприличное. Самая точная аналогия — сериал Jackass на нежно обожаемой каждым правильным человеком эмтиве. Иг-

року, к примеру, предстоит кататься лежа на животе. Ловить розовых кроликов, плод воображения галлюцинирующего бомжа. Опрокидывать с причала толпы экипированных фотомыльницами туристов. Участвовать в гонках с полицейским мотоциклом, топить акулу огромным железобетонным шаром, работать каскадером на съемочной площадке. И все это не слезая с доски и, зачастую, в одном непрерывном комбо. Вы уже размяли пальцы? Между тем я нисколько не боюсь испортить вам удовольствие, потому что все вышеперечисленное — в лучшем случае один процент от полного набора безумств, под натиском которых игра теряет последние шансы на серьезность. Глубина никуда не делась, просто она окончательно переместилась в область спинного мозга и раздаточной коробочки, отвечающей за рефлексы. Компьютерный скейтбордист, помни: чем лучше ты освоишь десяток основных кнопок и тысячи их комбинаций, тем больше пингвинов тебе разрешат поймать разработчики! Пришедшая сами знаете откуда Tony Hawk's Pro Skater 4 (THPS 4) возглавила движение провокационных консольных проектов, играть в которые можно полностью сосредоточившись на верхнем правом углу экрана, где в режиме нонстоп появляются все новые и новые комбинации кнопок. Освоили Casper Flip 360 Flip? Посмотрим, сколько пальцев сломаете за Backfoot Flip Nosegrab over какой-нибудь пятиметровый gap. Как, уже? А буквособирательный grind через весь уровень с заездом



Один из лучших «гриндовых» уровней — Carnival. Знаете, как это сложно — одновременно исполнять Special-трюк, удерживать баланс скейтера, вращать камеру и делать скриншот!

на крыши пяти домов разной высоты? То-то же! При этом происходящее на экране совершенно не имеет значения: Тони Хоук с доской, Мэтт Хоффман с BMX или грудастая японская женщина из самой модной в этом сезоне танцевальной игры — праздник обеспечен в любом случае. Действует золотое правило: чем мудренее и длиннее комбо, выходящие из-под ваших дрожащих пальцев, тем пронзительней кричат восторженные зрители за вашей спиной. Настоящий скейтборд-Йода, достигший высшего уровня и научившийся отстукивать сложнейшие комбо вслепую, присоединяется к зрителям и от удовольствия начинает визжать соло в четвертой октаве.

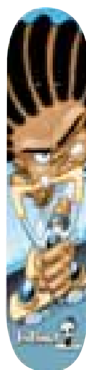
Отступать от второго правила можно, но вы при этом сильно пожалеете. Оно гласит: никаких уродливых стокнопочных досок. Когда вы играете в THPS, доска может быть только с колесами, а в руках уважающего себя комбо-маньяка должен лежать лучший из доступных геймпадов. Правило третье: погромче музыку!

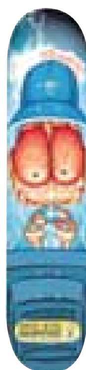
Kick dat shit

И погодите тянуться к стойке с дисками — Neversoft смогла соблюсти лучшие традиции серии и уделила штатному саундтреку достаточно внимания. Средств на лицензирование тоже не жалели, и помимо уже упоминавшейся Iron Maiden с ее, признаться, не самым удачным треком «Number of the Beast» струны и глотки рвут: Less Than Jake, Offspring, System Of A Down, Toy Dolls и Public Enemy. Run DMC поет про Adidas, Sex Pistols заводит дедушкин гимн про анархию в UK, а главный трек был одолжен у нестареющих попрыгунчиков AC/DC. Все это, несомненно, вкусовщина, но что бы вы ни слушали, в THPS 4 веселый и наивный поп-панк в компании с антикварным хеви-металлом зададут действу правильный тон, поспорить с которым сможет разве что... ну, например, хороший хип-хоп. Когда надоест «Big Shots» от Eyedea & Abilities, поставьте «Artilleria Pesada» кровожадных Control Machete или, скажем... Нет, о музыке больше ни слова, ибо за подбором сопровождения к этой чертовой игре можно провести целую вечность — это тот редкий случай, когда подходит очень и очень многое, а при правильном выборе удовольствие умножается многократно. Cypress Hill — и свечи стоят игры.

Тони Хоук под моим чутким трюкачит в Pro Challenge. Сейчас он приземлится... или рухнет с высоты пятиэтажного дома под злорадное улюлюкание толпы.





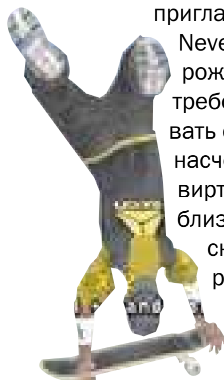


Slipknot — и знаменитый хоуковский Indy 900 получается с первой попытки. А еще люблю кататься под Deftones. И уберите, пожалуйста, кляп! Это игра-видеоклип. Игра-скейтборд-видео. Продолжение Emerica под вашей заботливой редакцией.

Изобилие

Читатель, знакомый хотя бы с одной частью сериала, уже давно все понял. Разговаривать с ним о зашкаливающем числе новинок — пустая трата времени, потому что, пока все бонусы и секреты не будут открыты, игра не отпустит очарованного скейтера даже за бутербродом.

А сомневающимся небезынтересно будет узнать о девяти уровнях, десятках новых трюков, двух сотнях заданий и бесчисленных пиктограммах-денежках, не собрать полный комплект которых было бы актом неуважения к игре, вашему журналу и Тони Хоуку лично. Список доступных персонажей остался практически без изменений, и это скорее достоинство. Перед нами все те же лица, сыгравшие в истории скейтбординга ключевую роль. Однако по сравнению с предыдущей частью звезды куда подробней персонифицированы: при разработке четвертого «Хоука» каждого героя приглашали в офис Neversoft, угощали мороженым, а взамен требовали выкладывать свои соображения насчет собственного виртуального брата-близнеца. Так каждый скейтер получил в распоряжение набор именных трюков, фирменную панаму и Pro Challenge, эдакий вызов профессионализму, гравитации и прочности вашего геймпада. Этот вызов надо сначала заработать, выполнив в режиме карьеры ряд детских заданий и доказав свою состоятельность на нескольких уровнях. Тут мы сталкиваемся с еще одним новшеством: в рамках одного многодневного «карьерного» заплыва игроку разрешается менять персонажей как перчатки. Заработанные вашей dream team призовые пойдут в общую копилку. Оттуда можно черпать очки опыта для прокачки самых нужных скейтерских умений, деньги для покупки новых досок, уровней и секретных персонажей. И только тогда, когда игра решит, что вы готовы, вам будут предложены те самые Pro Challenges...



В четвертой части просторы для manual-трюков поистине безграничны.

Крепкой хваткой

...на выполнение которых при должном старании можно угробить день, два, три реального времени. Главный приз — видеоролик, по одному на персонажа. И знаете что? Никогда «бонусная» геймплейная механика не издевалась над вами так бессовестно. Увидев один ролик, тут же хочется добить Pro Challenge еще одного персонажа и, посмотрев честно заработанный клип, приступить к следующему...

Игра продолжается до бесконечности. При этом я еще ни словом не обмолвился о других сингл-режимах и конструкторе собственных скейтпарков, с которым впервые за историю THPS можно и нужно иметь дело. Отдельного упоминания заслуживает мультиплейер на «горячем стуле», забава, до сего момента прилично реализованная на ПК, пожалуй, только в Worms, пошаговых стратегиях и настольных играх. Теперь все изменилось. Два человека, взявшиеся, скажем, за режим Horse, могут независимо от пола и вероисповедания смело играть свадьбу и встречать старость рядом с компьютером. Они самозабвенно будут накручивать километровые комбо, добавляя друг другу по одной букве, пока один из них не окажется «Лошадью». А когда они обнаружат, что вместо нейтрального парнокопытного можно вписать самое изощренное из трехэтажных ругательств, на громкие скейт-рэп-битвы будет сбегаться весь микрорайон. Затем выяснится, что с переключением из Fakie в Switch давно освоенные трюки выглядят совершенно иначе, и...



Этого человека зовут Бам Маргера, и сейчас он исполнит слалом на тележке из супермаркета. На своей второй работе, в Jackass, он имеет обыкновение приносить домой крокодилов и засовывать внутрь своих друзей игрушечные машинки.

Смотрите-ка, кого одолжили у дедушки Лукаса! На лице у этого парня написано, что главная проблема THPS 4 — мутные текстуры. Однако, все к лучшему: разработчикам есть куда стремиться.

Страшно предположить, сколько времени вы угробите на THPS 4. Даже тогда, когда не останется ни одного неизведанного уголка на всех уровнях и вся игра предстанет перед вами как на ладони, когда вы без запинки сможете отличить Russian Boneless от Gymnast Plant, когда освоите комбо на миллион очков и вам покажется, что игра исчерпала себя, она все равно возьмет вас с новой силой. Закроет глаза на крепкий, но уже навязший в зубах движок Renderware, годный разве что для консолей трехлетней давности, подсунет вам очередной неподатливый Special-трюк, заставит прикусить язык и забарабанить по геймпаду с удвоенной силой. А ведь, казалось бы, это просто кнопки и их комбинации... Магия!



Мнение об игре

Ури Пол (Ure «Vader» Paul) с www.actiontrip.com ставит THPS 4 82% из 100, не забывая журить за дело: «По части графики игра сделала шаг вперед со времен предыдущей серии. Тем печальнее наблюдать, что при портировании разработчики не уделили должного внимания текстурам, просто перенеся их с версии для PlayStation 2. Но если выставить приличное разрешение, игра выглядит значительно свежее». Хочется добавить: включить анизотропию и антиальязинг, отключить туман...

игровое железо

#10 (2003)





GeForceFX 5600 собственной персоной, в мобильном исполнении, приподнял результаты этого ноутбука над общей массой... Toshiba Satellite S5200-902 оказался чертовски хорош по всем статьям.

1 2 3

Прибор для приварки катодов

1

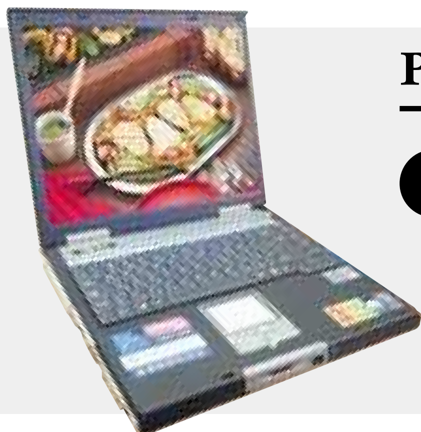
Если ваш компьютер ни разу не выключался по вине «вылетевших пробок», «аварии на подстанции» или запуска в эксплуатацию соседями сверху самопального отопительного прибора, значит — у вас есть источник бесперебойного питания. Обратное тоже верно. *стр. 124*



Последние платы

2

Как известно, компания AMD более не собирается развивать линейку своих 32-битных Athlon XP. И старшей моделью, очевидно, так и останется Athlon XP 3200+, выпущенный еще весной. Нам же вскорости предлагают припасть к 64-битному источнику мудрости — ClawHammer, он же Athlon 64. А пока за нами — уж точно последний разбор полетов материнских плат под Athlon XP. *стр. 126*



Play Boy Advance

3

— Скажите-ка, милейший, а вот тот ноутбук — игровой?

— А то как же! У меня самого на рабочем месте точно такой же. Только и играю... в свободное от работы время, конечно. *стр. 132*



Прибор для приварки катодов

Дмитрий Лаптев

Если ваш компьютер ни разу не выключался по вине «вылетевших пробок», «аварии на подстанции» или запуска в эксплуатацию соседями сверху самопального отопительного прибора, значит — у вас есть источник бесперебойного питания. Обратное тоже верно.

Unplugged

Задача о выборе источника бесперебойного питания (ИБП) — многокритериальная и общего решения не имеющая. Если в вашем доме в последний раз электричество без объявления войны отключали невесть когда, свет не мерцает, компьютер без видимых причин не зависает (перезагружается, выполняет недопустимую операцию и т.п.), а регулярное самосохранение уже вошло в привычку и, очевидно, будет передаваться потомкам на генетическом уровне, то спокойно перелистывайте эту страницу, а сэкономленную сотню-другую, помноженную на 30, рублей можно будет потратить с гораздо большей отдачей для игрового процесса.

В противном случае остается лишь определиться с типом и моделью ИБП — и наконец-то защитить дорогостоящую технику и собственные нервные клетки от преждевременного выгорания. В зависимости от степени запущенности электросети потребуется источник одного из трех типов: Off-Line, Line-Interactive или On-Line UPS. (Да, ну а на вопрос о том, насколько эта техника нужна ИГРОКУ, не способен ответить разве что распоследний МЖ-вася с первой полосы прошлых «писем».)



ИБП в рабочем режиме, аккумуляторы заряжаются, в сети штиль — 227 вольт, комплектное ПО несет боевое дежурство.

Off-Line

«Оффлайновые» ИБП — самые дешевые, и все, на что они способны, это переключить нагрузку на батарейное питание, как только напряжение покинет допустимые пределы. Переключение требует времени (в пределах 10 мс, что, впрочем, для современных компьютеров совершенно безболезненно), но гораздо хуже, что в сетях с постоянно заниженным или скачущим напряжением (а такое не редкость в отечестве) пользы от них мало. Время резервирования таких ИБП не превышает 5-10 минут, а значит, допускать, чтобы компьютер работал от батарей, пока в розетке теплится хоть какая-то энергия, нельзя. Соответственно приходится вручную выставлять нижний предел перехода на батареи, причем выше 200 В не рекомендуется задавать даже в хороших сетях.

Резюме: такой ИБП годится лишь для стабильных в штатном режиме сетей, при условии, что вы преследуете только одну цель: защититься от полного отключения тока (по случаю ли аварии на подстанции или испытания гадским соседом нового электроперфоратора). Протянуть на батарейном запасе до возвращения потенциала в розетку с таким ИБП, вы едва ли сумеете, но сохраниться в Silent Storm или «завершить работу» успеете железно.

Типичные представители этого класса: APC Back-UPS, Powerware серии 3xxx и многочисленные «безымянные» ИБП с ценниками, на которых написано... гм... «$30» (а то и меньше!).

Line-Interactive

ИБП этого класса, как явствует из названия, работает «с умом». Пока с сетью все в порядке, напряжение, как и в предыдущем случае, передается напрямую на выход. Но стоит ему отклониться больше чем на 10-15%, как в дело вступает автотрансформатор. Последний в свою очередь способен втиснуть в норматив напряжение, колеблющееся в пределах 25-30%. Наконец, если напряжение уплывет еще дальше, ИБП переключится на батарейное питание (также с задержкой в несколько миллисекунд, но, как правило, быстрее, чем среднестатистический Off-Line UPS).

Пожалуй, именно «линейно-интерактивный» ИБП в российских условиях — наиболее адекватный выбор. Если нет особых соображений, а свою линию вы можете охарактеризовать как «нечто среднее между идеальной и откровенно плохой». Кстати, эта группа и самая многочисленная, а цены уже давно начинаются со вполне доступных $50. Например, за изделие мощностью 400 ВА от малоизвестной Powercom просят $55, солидный NeuHaus VS550 SmartFit550 (550 ВА) оценивается уже в $70. Кстати, знакомая многим по неплохим блокам питания и корпусам фирма Powerman также выпускает ИБП, причем исключительно линейно-интерактивного класса. У почтенной компании Powerware (бывшая Exide) к этой категории относятся ИБП с маркировкой, начинающейся с «5». Наконец, APC поддерживает две линейки Line-Interactive: Back-UPS Pro и элитную Smart-UPS.

On-Line

Последняя категория — On-Line UPS, источники особого назначения. Что и говорить — радикальное средство от всех сетевых бед, входное напряжение в таких аппаратах напрямую на выход не поступает ни при каких условиях. Переменный ток из внешней сети подается на выпрямитель, после чего преобразуется в переменный же с

помощью инвертора. Если все цепи реализованы на должном уровне, в выходную будет поступать исключительно стабилизированная синусоида переменного тока с параметрами 220 В и 50 Гц. Кроме идеального выходного сигнала, ИБП такого типа отличается еще и очень большим диапазоном входного напряжения, в котором он способен работать без перехода на батареи (150-270 В — обычное дело). А сам переход на батарейное питание происходит мгновенно.

В последнем преимуществе, кстати, кроется определенный минус: чтобы обеспечить моментальный «подхват», аккумуляторы приходится держать постоянно подключенными к нагрузке, что не может не сказаться на сроке их службы. Двойное преобразование также не проходит бесследно — даже в лучших моделях до 10% мощности расходуется самим ИБП. Точнее — рассеивается в виде тепла, а отсюда почти гарантированная потребность в принудительном охлаждении. Серьезный ИБП класса On-Line сравним по уровню шума с плотно упакованным компьютером (типичное значение — 45 дБ в метре от источника).

Кому же такое чудо адресовано (кроме, конечно, ответственного технологического, измерительного, звукозаписывающего и прочего, требующего спецпитания, оборудования)? Если вынести за скобки суровую цену, то окажется, что полезен такой источник сплошь и рядом: в сельской и приравненной к ней местности, когда с сетью дела совсем плохи: свет постоянно мерцает, а компьютер стартует лишь с третьей на пятую попытки. Тогда присутствие On-Line UPS в самых что ни на есть домашних условиях критически повысит качество жизни (причем, конечно, источник требуется такой, чтобы можно было запитать от него ВСЮ бытовую электронику).

Выбор онлайновых ИБП для индивидуального использования (с мощностью до 1,5 кВА) не слишком велик, но найти можно. К примеру, NeuHaus UPS PowerLine на 1000 ВА стоит $370, за Powerware серии 9xxx просят от $400 за 700 ВА, а большой специалист по источникам именно такого класса — Liebert — хочет получить за UPStation GXT-2 RT (700 ВА) $480. Разница, как водится, обеспечивается



Аккумуляторы — самые обыкновенные «Lead-Acid», а-ля автомобильные на 12 (или 24) В, но, увы, взаимозаменяемость этого «расходного материала» между разными моделями ИБП, хоть и имеет место, но далеко не всеобъемлющая.

опциями, для личного потребления равно излишними. Хотя, если уж выбирать, так выбирать...

Памятка покупателя

Основной критерий выбора (кроме принадлежности к этим трем категориям) — максимальная мощность. Определить требуемую проще некуда: мощность монитора, блока питания компьютера, периферии — величины известные, их надо... что с ними надо сделать, вася?.. сложить. По традиции мощность ИБП, в том числе недорогих, предназначенных для подпитки единственного компьютера, принято указывать в вольт-амперах (ВА). Для перехода к привычным ваттам надо разделить эту величину на 1,4 (строго говоря, у полной мощности в вольт-амперах есть свой вполне определенный физический смысл, и было бы правильнее не переходить к активной мощности, а рассчитать мощность нагрузки, умножая потребляемый ею ток на напряжение, но для стандартных потребителей наши выкладки сгодятся). Для надежности полезно выбрать ИБП с мощностью на 15-20% больше расчетной, тогда компьютер почти гарантированно протянет на аккумуляторах до получаса (в спокойном режиме потребление будет составлять не больше половины от расчетного — максимального).

Из необязательных опций ИБП полезен «холодный запуск» — возможность запустить компьютер от ИБП в отсутствие напряжения в розетке. Бывает очень кстати, когда нужно срочно забрать с винчестера что-то ценное. Если вы планируете подключать к ИБП не только компьютер, но и что-нибудь хозяйственно-бытовое, обратите внимание на тип выходных разъемов. У большинства источников стоят специфические гнезда IEC-320 (в частности, для того, чтобы несознательные потребители не включали в него утюги и кипятильники), но встречаются модели и с простыми евророзетками (к примеру, INELT Smart Station RX 500). Кстати, среди типично компьютерной периферии тоже есть «запрещенная» категория: нельзя подключать к ИБП лазерный принтер, опасную перегрузку создает его импульсная печка.

А вот переплачивать за строго синусоидальную форму переменного напряжения смысла нет. В недорогих ИБП из семейства Line-Interactive и всех Off-Line для превращения постоянного батарейного тока в переменный ставятся недорогие же инверторы, отличающиеся от элитных формой выходного напряжения. Но для цифровой техники разницы между синусоидой и ступенчатой псевдосинусоидой нет никакой.

Защитив компьютер, можно подумать и о симметричной защите для модема, подключенного к внешней телефонной линии, или сетевой карты, если вы подключены к «домовой сети» и не уверены в благонадежности остальных компьютеров. В последнее время большинство ИБП имеют соответствующие гнезда RJ11/RJ45 и готовы фильтровать поступающий к вам поток данных, на физическом (электрическом) уровне, естественно.

Наконец, о печальном. Покупая любой ИБП, учтите, что вам придется добавить в перечень расходных материалов еще одну совсем некопеечную позицию. А именно аккумуляторные свинцово-кислотные батареи (необслуживаемые, герметичные), менять их в лучшем случае придется раз в пять лет (в худшем — через 2-3 года). Поэтому будет совсем нелишним перед приобретением самого источника выяснить стоимость «родной» батареи, ибо она тоже сильно разнится. ◘



Чаще всего для подключения нагрузки предусматриваются «компьютерные» разъемы IEC-320, реже — еще и стандартные евророзетки. Справа видна пара разъемов для фильтрации локально-сетевого соединения.

Последние платы

Дмитрий Лаптев

Как известно, компания AMD более не собирается развивать линейку своих 32-битных Athlon XP. И старшей моделью, очевидно, так и останется Athlon XP 3200+, выпущенный еще весной. Нам же вскорости предлагают припасть к 64-битному источнику мудрости — ClawHammer, он же Athlon 64. А пока за нами — уж точно последний разбор полетов материнских плат под Athlon XP.

Чипсетные страдания

Мы ни в коем случае не хотим очернить светлый почин компании AMD, но, думается, не будет большим грехом предположить, что переход на 64 бита в рядовых компьютерах (не серверах) займет даже не один год. А до тех пор мы будем пользоваться 32-битными программами и, если только 64-битные забавы не будут стоить совсем дешево, вероятно, предпочтем остаться на прежней платформе. Оптимизма не добавляет и тот факт, что признанный локомотив индустрии – Intel – отнюдь не торопится переходить в новое измерение, планируя еще долго радовать нас многогигагерцовыми Pentium 4 с прежней архитектурой.

А поскольку новые чипсеты под Athlon XP ни в чьих планах не значатся, у нас есть редкий шанс протестировать вещи, которые не потеряют актуальности рекордно долго. Для начала, как водится, о чипсетах.

nvidia

Уже год самым совершенным чипсетом под AMD-платформу остается nForce2, сменивший с приходом процессоров под 400-мегагерцовую шину вывеску на nForce2-400 (Ultra). Сразу оговоримся: обновление по большей части формальное, даже сама микросхема северного моста на большинстве плат сохранила прежнюю маркировку. По официальной версии добавилась поддержка 400-мегагерцовой шины, но нам не встречалось ни одной платы на оригинальном nForce2, которые не имели бы в списке частот этих самых 400 МГц.

Лидерство nvidia объясняется очень просто: чипсеты nForce были и остаются единственными, имеющими двухканальный контроллер памяти. Вопреки ожиданиям, ни SiS, ни VIA так и не смогли предложить ничего «двухканального» под Athlon XP.

VIA

А надежды были в первую очередь на VIA. Но: весною был выпущен невразумительный KT400A, для которого даже матерые пиар-службисты не смогли сформулировать отличия от прежнего KT400. Их и нет – та же память DDR400 PC3200 и 400-мегагерцовая процессорная шина, заявлены лишь увеличенные буферы в северном мосту для команд и данных, прокачиваемых из оперативной памяти, и тому подобные технологические бантики под общим наименованием FastStream64. Однако ничего критически превышающего погрешность измерения в тестах не нарисовалось.

Тем не менее платы на этом чипсете (преимущественно от «дешевых брэндов») в продажу поступили широким потоком и для сборки бюджетного или офисного компьютера в паре с каким-нибудь Athlon XP 2000+ годятся не хуже и не лучше плат на оригинальном KT400.

Не оправдал надежд и чипсет KT600. Вот уж кто должен был по логике вещей положить nForce2 на лопатки (ведь nvidia – новичок в чипсетостроении, а VIA занимается этим бог знает сколько времени)! Но, похоже, девелоперы сочли малоперспективным выкладываться в чипсете для уходящего Athlon XP. И состряпали еще один одноканальный набор с чисто формальным преимуществом перед KT400 в ключевых бенчмарках. Хотя «сам по себе» KT600 неплох и функционально богат: к примеру, в его южный мост (VT8237) интегрированы восемь портов USB 2.0 и интерфейс Serial ATA с поддержкой RAID-массивов не только нулевого и первого уровней (как в интеловском ICH5R), но даже RAID0+1!

SiS

Компания, недавно радовавшая нас дешевыми, но очень «способными» чипсетами под Pentium 4, тоже подкачала. Началось все с бесцветных SiS 746 и 746FX. Первый официально поддерживал лишь DDR333, второй обзавелся совместимостью и с DDR400. Достаточно сказать, что оба чипсета умудрялись отставать от KT400, а плата ECS на SiS 746 не прошла добрую половину наших стандартных тестов.

Затем мы мучительно долго ждали хоть что-то живое на чипсете SiS 748, отличающемся от двух предыдущих лишь поддержкой 400-мегагерцовых CPU.

Дождались, протестировали, обнаружили отставание от nForce2, а в большинстве игровых тестов – от KT600. Надо еще добавить, что южный мост у всех трех наборов одинаковый – SiS963 с UDMA/133, шестью портами USB 2.0/1.1, 6-канальным AC97, 3 IEEE 1394. Неплохо, но, несомненно, вчерашний пар. Стоит ли удивляться, что платы на этом наборе на момент тестирования если и значились кое-где в прайс-листах, напрочь отсутствовали в наличии?

Как мы тестировали

Платы по очереди становились основой компьютера из следующих компонентов:

– процессор: Athlon XP 3000+ (частота шины 333 МГц), он же после корректировки множителя – Athlon XP 3200+ (шина – 400 МГц);

– память: два идентичных модуля DDR

SDRAM PC3200 CL2,5 (Samsung) по 256 Мбайт;
– видеокарта: Sapphire Radeon 9700Pro «Ultimate Edition» – 128 Мбайт;
– винчестер: Seagate Barracuda ATA V (80 Гбайт);
– корпус: с 300-ваттным блоком питания Powerman;
– звук: воспроизводился встроенными в материнские платы аудиокодеками.
В чистую инсталляцию Windows XP Professional помещался лишь самый необходимый набор ПО: драйверы для чипсета, DirectX 9.0, драйвер видеокарты ATI Catalyst 3.5 (6.14.10.6343).
В настройках BIOS задействовались пункты Load Optimized (Turbo) Defaults, Top Performance и т.п., если таковые обнаруживались, тайминги памяти (2,5-3-3-7) определялись платами автоматически, частота памяти выставлялась на возможный максимум (333-400 МГц, в зависимости от чипсета).
Тестовый пакет был укомплектован традиционно: PC Mark 2002, CPU Score из 3DMark 03 и два игровых теста оттуда же – Wings of Fury (GT1) и Troll's Lair (CPU Test 2), Quake 3: Arena 1.17 (demo001), Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Unreal Tournament 2003 (botmatch-antalus.bat), Comanche 4 (последний тест запускался в разрешении 800x600 с включенной S3TC, все остальные в 1024x768 с максимальным качеством и без текстурной компрессии). Общечеловеческие проблемы решались архиватором WinRar 3.11 и MP3-компрессором Lame 3.93.

ASUS A7V8X

Цена $65
Чипсет KT400 + VT8235
Диапазон частот системной шины 100-227 МГц
Разъемы AGP 8x, 6 PCI, 3 DIMM DDR PC3200 (до 3 Гбайт), 4+2 USB 2.0/1.1, RJ-45 (Gigabit Ethernet), 2 Serial ATA, 2 IEEE 1394, Smart Card, ATA RAID
Звук Realtek ALC650

«разгонный» рейтинг 4,7

итоговый рейтинг **3,8**



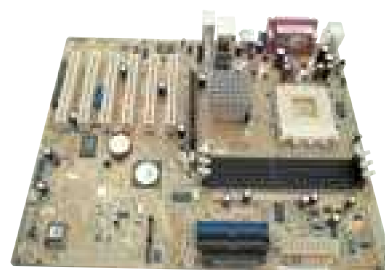
Почтенная плата, в свое время бывшая одной из первых, построенных на чипсете KT400. За счет множества интегрированных контроллеров до сих пор производит впечатление фронтирного продукта. Даже гигабитный Ethernet поддержан! По асусовской традиции имеется целый букет фирменных технологий: ASUS Multi-Language BIOS, ASUS POST Reporter (голосовые сообщения о проблемах во время загрузки системы), ASUS MyLogo2 (собственный стартовый логотип), ASUS C.O.P. (защита процессора от перегрева при проблемах с охлаждением), ASUS Q-Fan (автоматический контроль за скоростью вращения вентилятора) и ASUS EZ Flash BIOS (прошивка BIOS с дискеты без загрузки ОС). Само собой, есть «живое» обновление BIOS из Windows (ASUS Live Update), профессиональный мониторинг температуры/напряжения (ASUS PC Probe), Конечно же, полный спектр разгонных настроек в BIOS и InterVideo WinProducer – в комплекте поставки коробочной версии платы.
Ясно, что по состоянию на октябрь 2003 года такая плата должна своим присутствием в тестовой таблице лишь оттенять свежие-мощные модели. Но с учетом все того же чипсетного застоя не исключаем, что она и сейчас может стать хорошим выбором для экономного индивида, желающего непременно приобрести фирменную плату. Да и производительность ASUS A7V8X на фоне конкурентов провальной не назовешь, из чипсета выжато все возможное (для сравнения тесты были исполнены еще на одной плате на KT400, нашей старой знакомой – Gigabyte GA-7VAXP. Стоит ли говорить, что никаких проблем с установкой «недокументированной» памяти DDR400 и процессора с 400-мегагерцовой шиной в обоих случаях не возникло?).

ASUS A7V600

Цена $95
Чипсет KT600+VT8237
Диапазон частот системной шины 100-250 МГц
Разъемы AGP 8x, 6 PCI, 3 DIMM DDR PC2700 (до 3 Гбайт), PC3200 (до 2 Гбайт), 4+4 USB 2.0/1.1, RJ-45 (Gigabit Ethernet), 2 Serial ATA, WiFi slot, WOM
Звук Analog Devices ADI980

«разгонный» рейтинг 4,0

итоговый рейтинг **3,0**



А вот и наглядная иллюстрация того, что кое-кто разучился делать нормальные чипсеты. Плата ASUS A7V600 по совокупности тестов проигрывает своей товарке на KT400, стоит же закономерно дороже – чипсет-то формально новый и позиционируется как «высокопроизводительное решение».
К самой плате претензий нет – функциональность на стандартном асусовском уровне, убрали лишь возможность редактирования загрузочной заставки и запись речевых комментариев, зато появился ASUS Instant Music Lite (проигрывание аудио-CD без загрузки операционной системы).
Разгонный рейтинг снижен за синхронизацию PCI-шины с системной через фиксированный множитель, отчего, как в старые времена, частота PCI при разгоне меняется в пределах 33-43 МГц, что может не понравиться вашей звуковой карте, модему или SCSI-контроллеру. Также не порадовали фиксированные установки частоты памяти – 266, 333 и 400 МГц, и едва ли в этом вина производителя, скорее всего, ограничение на совести чипсета. Настройки напряжений присутствуют в полном составе, и процессорный множитель можно менять максимально свободно.
Из руководства к плате стало известно еще об одном малосимпатичном

ограничении чипсета KT600: памятью PC3200 можно занять лишь два слота из трех имеющихся.

Chaintech Summit CT-7NIF2

Цена $95

Чипсет nForce2 IGP + nForce2 MCP

Диапазон частот системной шины 100-200 МГц

Разъемы AGP 8x, 3 PCI, 3 DIMM DDR PC3200 (до 3 Гбайт), 2+4 USB 2.0/1.1, VGA, S-Video, RJ-45 (Fast Ethernet), WOL, WOM, IR/CIR, Smart Card

Звук C-Media CMI9738 (4-канальный)

«разгонный» рейтинг 3,5

итоговый рейтинг 4,4

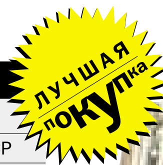


Плата, очевидно, приспособленная под OEM-поставку, иначе зачем было Chaintech так прятать свое имя? CT-7NIF2 — единственная в нашем тесте плата, базирующаяся на «графической» разновидности чипсета nForce2. Понятно, что встроенная графика не может на равных тягаться с самостоятельными видеокартами hi-end-класса, это и демонстрируют тесты. Но справедливости ради отметим, что данная разновидность интегрированного видео — единственная подходящая под понятие «игрового», все прочие в лучшем случае годны лишь для офисного применения.

С внешней видеокартой плата показала один из лучших результатов в нашем тесте и вообще произвела крайне благоприятное впечатление. Пару плюсов к оценке эргономики добавили удобные перемычки-джамперы с длинной «ручкой», а фронтальная панелька с аудиоразъемами полезна тем, кто пользуется наушниками, хотя сам по себе звук от C-Media откровенно бедный.

А вот поклонникам разгона плату посоветовать не можем — нет регулировки напряжений.

ASUS A7N8X rev 2.0



Цена $75

Чипсет nForce2-400 Ultra SPP + nForce2 MCP

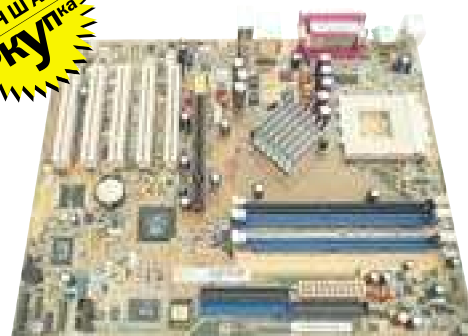
Диапазон частот системной шины 100-233 МГц

Разъемы AGP Pro 8x, 5 PCI, 3 DIMM DDR PC3200 (до 3 Гбайт), 4+2 USB 2.0/1.1, RJ-45 (Fast Ethernet)

Звук Realtek ALC650

«разгонный» рейтинг 4,6

итоговый рейтинг 4,5



Поскольку обновленный чипсет nForce2-400, как уже говорилось, внешне себя никак не проявляет, покупая плату A7N8X, обратите внимание на номер ревизии. Если хотите непременно самого свежего — берите версию не ниже 2.0.

А что же показали тесты? Нет ни провалов, ни рекордов. Для ASUS, пожалуй, чуть слабовато. Остается утешаться почти полным набором асусовских опций, в отличие от более свежей ASUS A7V600 — нет лишь Instant Music. К слову, если большинство опций любопытны, но не более того, то реально действующее управление частотой вентилятора (Q-Fan) ощущается постоянно. Остается только удивляться — почему эта полезнейшая возможность снижения шума так редко встречается и почему ее вообще не прописали в стандартах?

Разгон очень даже возможен. Есть 12 вариантов тактирования памяти (от 50% до 200% по отношению к частоте шины), регулировки напряжений DDR, AGP и CPU Vcore в стандартных пределах (до 2,8, 1,7 и 1,85 В, соответственно), широкий диапазон коэффициентов умножения для процессора: 6,5-14x.

Выбрав Delux-версию, можно увеличить набор интерфейсов на два порта Serial ATA, два FireWire, WOL и WOM (соответственно пробуждение компьютера по локальной сети и модему).

Chaintech Zenith CT-7NJS

Цена $160

Чипсет nForce2 SPP + nForce2 MCP-T

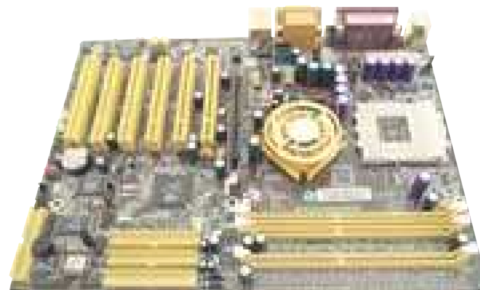
Диапазон частот системной шины 100-200 МГц

Разъемы AGP 8x, 6 PCI, 1 ACR, 3 DIMM DDR PC3200 (до 3 Гбайт), 2+4 USB 2.0/1.1, RJ-45 (Fast Ethernet), WOL, WOM, IR/CIR, Smart Card, 2 Serial ATA, IDE RAID, CBOX2, 3 IEEE 1394 (на внешней ACR-плате)

Звук C-Media CMI8783

«разгонный» рейтинг 4,2

итоговый рейтинг 4,3



Богатая плата. Чего стоит одна комплектация, где нашлось место даже оптическому кабелю для S/PDIF-интерфейса (плюс плоские шлейфы для винчестеров и дискетника)! А передняя панель CBOX2 с четырьмя USB, парой FireWire-разъемов, инфракрасным портом и индикатором DigiDoc (во время прохождения POST-теста на него выводятся диагностические коды, чья практическая польза для рядового пользователя невелика, но смотрится исключительно солидно)!



Претензий к «ходовым» качествам также ни малейших, плата ни в чем не уступила среднему уровню, хоть и собрана на старой ревизии nForce2. Разгон поддерживается, причем кроме ручных настроек можно выбрать полуавтоматический

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

Мировой производитель VGA карт №1

TwinFlow

Ultimate Frontier of Cooling & Silence



TwinFlow™ Cooling System

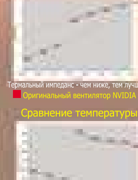
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ УСТРОЙСТВО ОХЛАЖДЕНИЯ ОТ MSI !!!

- Ultra Silence - 26db Fan Noise Lower
- Ultra Cooling - 8°C Heat Less
- Ultra Slim - Slim & Sleek Fan-sink Design
- Ultra Endurance - Long Fan Endurance Guarantee



MSI TWIN FLOW™ Уровень шума (дБ)

Уровень **шумов** (дБ)	Описание среды
90~100	Аэропорт
80~90	Стройплощадка
70~80	Шумная улица
60~70	Комната для совещаний
50~60	Жилое помещение
30~50	Библиотека
<30	MSI TWIN FLOW™ (26 дБ)





MSI FX5900 Series

- Графические процессоры NVIDIA® GeForce FX 5900 Ultra/ FX 5900/FX 5900 Value
- Поддержка DDR 128Мб/256Мб
- Поддержка системы охлаждения MSI Twin Flow™
- Новое поколение NVIDIA® CineFX™ Engine 2.0
- Новая технология NVIDIA® Intellisample™ HCT Technology
- Поддержка новейшей технологии NVIDIA UltraShadow
- Поддержка Microsoft® DirectX® 9.0



MSI FX5600 Series

- Графический процессор NVIDIA® GeForce FX 5600
- Поддержка DDR 128Мб/256Мб
- Поддержка MSI E™ Power Cube
- Новое поколение технологии NVIDIA® CineFX™ Engine
- Новая технология NVIDIA® Intellisample™ HCT Technology
- Поддержка Microsoft® DirectX® 9.0 и оптимизация Open GL® 1.4



MSI FX5200 Series

- Графический процессор NVIDIA® GeForce FX 5200
- Поддержка DDR 64Мб/128Мб
- Поддержка системы охлаждения MSI T.O.P. TECH II
- Новое поколение технологии NVIDIA® CineFX™ Engine
- Поддержка Microsoft® DirectX® 9.0 и оптимизация Open GL® 1.4

"...MSI - производитель № 1 в мире VGA карт по количеству единиц отгрузки в Тайване..." ~ *из "Goldman Sachs Global Equity Research - 23 мая 2002г.*

TwinFlow

Все указанные выше функции являются опциональными для всех продуктов MSI. *MSI является зарегистрированной торговой маркой Micro-Star Intl.Co., Ltd. *Все спецификации могут быть изменены без оповещения.
*Все зарегистрированные торговые марки являются собственностью их владельцев. *Гарантия не распространяется на любую конфигурацию, не предусмотренную спецификацией производителя.

For more information please refer to www.msi.com.tw



MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL


DEALINE e-business hub, IBS Group
Tel: 095-969-2222
Fax:095-969-2299
Web: www.dealine.ru
www.ibs.ru

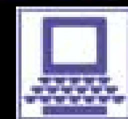

Russian-Style
Tel: 095-797-5775
Fax: 095-215-2057
Web: www.rus.ru


INLINE
Tel: 095-941-6161
Fax: 095-742-3614
Web: www.i2b.ru


Euclid Computers Inc.
Tel: 812-325-6300
Fax: 812-325-6250
Web: www.euclid.ru


3logic inc.
Tel: 095-7376109
Fax: 095-7376108
Web: www.3logic.ru


OLDI
Tel.: +7 095 105 0700
Fax: +7 095 105 0701
www.oldi.ru



Computex Taipei 2003
2003/09/22~09/26
Booth NO.E1444~170

режим: переключиться с «оптимального» на «агрессивный». Плата урежет тайминги памяти по собственному разумению. Все напряжения дозволено менять в расширенных до максимума пределах. Есть и серьезный минус: отсутствует регулировка коэффициента умножения. «Конструктивная» претензия лишь к разъему для флоппи-дисковода, вынесенному зачем-то в правый нижний угол.

JetWay Kocab 18P

Цена $90

Чипсет nForce2 SPP + nForce2 MCP-T

Диапазон частот системной шины 100-250 МГц

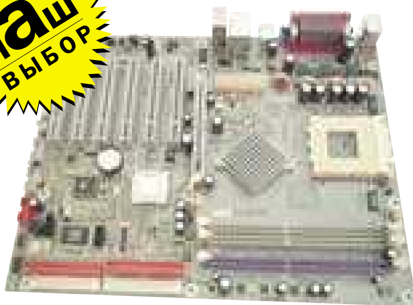
Разъемы AGP 8x, 6 PCI, 3 DIMM DDR PC3200 (до 3 Гбайт), 4+2 USB 2.0/1.1, RJ-45 (Fast Ethernet), 2 IEEE 1394, 2 Serial ATA, IDE RAID, WOL

Звук Realtek ALC650

«разгонный» рейтинг 4,8

итоговый рейтинг **4,6**





К продукции JetWay у многих бывалых пользователей отношение не самое благожелательное. Действительно, четыре-пять лет назад под этой маркой продавалось много сомнительного железа и откровенного брака. Но сейчас ситуация совсем иная, порядок, смеем отметить, давно наведен, и на фабриках JetWay штампуются платы по OEM-соглашениям для множества именитых брэндов.

Оригинальный серебристый цвет плата приобрела благодаря металлическому напылению (разумеется, токопроводящие площадки и дорожки изолированы). Считается, что такое покрытие играет роль радиатора, плата рассеивает тепло всей поверхностью, не нуждается в активном охлаждении чипсета, и т.д. Трудно сказать, это ли явилось причиной победы JetWay Kocab 18P в игровых тестах, но первое место уверенно занято именно ею. Комплектация интерфейсами также практически не оставляет желать чего-либо еще. А разгонный инструментарий просто великолепный: частота памяти регулируется в пределах 60-150%, доступны семь (!) различных регулировок напряжения для едва ли не всех компонентов системной платы, причем с максимально широким диапазоном. Наконец, процессорный множитель варьируется от 5х до 24х! Итого, заслуженный «Наш выбор».

MSI K7N2 Delta

Цена $85

Чипсет nForce2-400 Ultra SPP + nForce2 MCP

Диапазон частот системной шины 100-233 МГц

Разъемы AGP 8x, 5 PCI, 1 ACR, 3 DIMM DDR PC3200 (до 3 Гбайт), 4+2 USB 2.0/1.1, RJ-45 (Fast Ethernet)

Звук Realtek ALC650

«разгонный» рейтинг 4,3

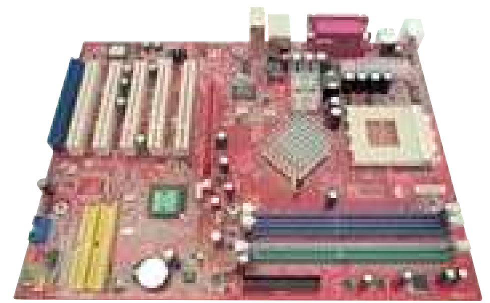
итоговый рейтинг **4,0**

Северный мост этой платы промаркирован по-новому: nForce2 400 Ultra. Есть и дополнительный четырехконтактный разъем питания, как на платах под Pentium 4, причем расположенный удобно, рядом с основной ATX-розеткой. Сказалось ли это



на стабильности и скорости? Нет — они на среднем, хорошем уровне, лишь в PCMark2002 отслеживается небольшой прирост, а Lame, напротив, провозился с «сырьем» дольше обычного. Но, с другой стороны, и дополнительных денег за эти новшества с нас не требуют.

Комплектацию этой недорогой платы совсем аскетичной не назовешь — есть пара круглых IDE-шлейфов (причем, похоже, экранированных), а также планка D-Bracket с диагностическими светодиодами и USB-портом. Для более полного раскрытия аудиоталан-



тов этой платы можно прикупить еще одну планку — S-Bracket с парой S/PDIF-разъемов (оптический и коаксиальный) и парой аналоговых — для четырех «сарраунд»-каналов. В ПО-комплекте положительно выделяется утилита для системного мониторинга PC Alert 4, впрочем, у MSI это уже добрая традиция. Минус в отсутствии Serial ATA- и Firewire-портов (разводка под них есть, но сами элементы монтируются лишь на Pro-версии платы). Разгон допускается, хотя настройки не самые богатые: диапазон напряжений стандартный, процессорный множитель меняется лишь в пределах 7-13х, зато есть редкая, но малополезная ручная регулировка частоты AGP-шины (66-120 МГц).

Gigabyte GA-7N400

Цена $80

Чипсет nForce2-400 Ultra SPP + nForce2 MCP

Диапазон частот системной шины 100-200 МГц (фиксировано)

Разъемы AGP 8x, 5 PCI, 4 DIMM DDR PC3200 (до 3 Гбайт), 4+2 USB 2.0/1.1

Звук Realtek ALC650

«разгонный» рейтинг 2,5

итоговый рейтинг **3,8**



Плата в еще более скромной конфигурации (даже Ethernet-адаптер поскупились припаять), также на об-

новленной версии nForce2. В тестах ровным счетом ничего шокирующего, в BIOS запустение: частоты системной шины фиксированные (100, 133, 166 и 200 МГц), из напряжений доступен лишь «подогрев» памяти и AGP и всего лишь в пределах +0,3 В, зато можно регулировать частоту памяти (50-200%) и в удивительно широких пределах — частоту AGP-шины (50-100 МГц). Процессорный множитель поддается управлению, но не через BIOS, а перемычками (5x-18x). Словом, плата для тех, кто настройками и побочной функциональностью принципиально не интересуется и готов отказаться от них ради экономии $5-10.

Shuttle AN35N 400 и AN35N Ultra

Цена $70/80

Чипсет nForce2-400 SPP и nForce2-400 Ultra SPP + nForce2 MCP

Диапазон частот системной шины 100-250 МГц

Разъемы AGP 8x, 5 PCI, 3 DIMM DDR PC3200 (до 3 Гбайт), 2+4 USB 2.0/1.1, RJ-45 (Fast Ethernet)

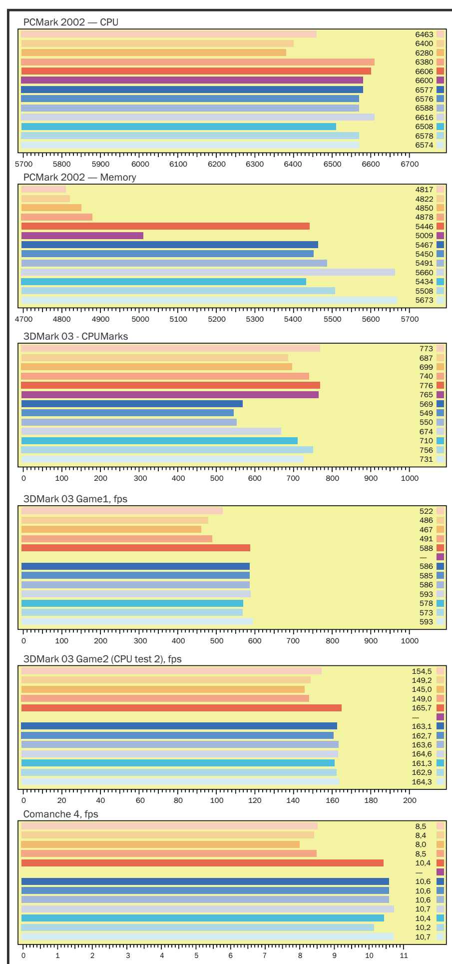
Звук Realtek ALC650

«разгонный» рейтинг 4,6

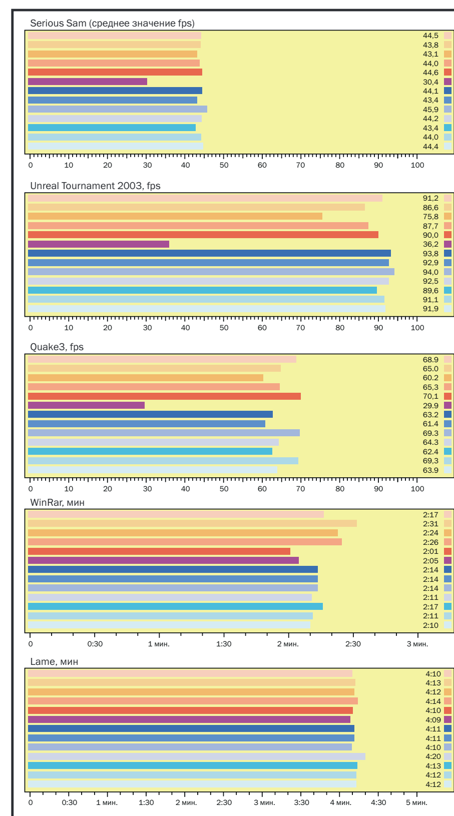
итоговый рейтинг **4,2**



На примере этой парочки мы пытались выяснить реальную разницу между чипсетами nForce2-400 и nForce2-400 Ultra. «Ультра», в отличие от «простой» nForce2-400, поддерживает, цитирую: «dual-channel mode of 128-bit data transfer rate» (отметим, что и «неультра» работает с двухканальной памятью, а значит — располагает шиной шириною в те же 128 бит). Читаем дальше, и выясняется, что «ультра», видите ли,



умеет работать со старыми процессорами с 200-мегагерцовой шиной и памятью PC1600, а nForce2-400 — нет. Великое достижение, не правда ли? В тестах Shuttle AN35N Ultra оказалась на какие-то мизерные проценты впереди своей сестры, а мы с чистой совестью можем констатировать, что с потребительской точки зрения nForce2-400 Ultra, nForce2-400 и nForce2 тождественно равны. Аминь. Сами же «Шаттлы» проявили себя вполне приличными платами, если не считать незначительного, но отчетливо слышного при открытом корпусе высокочастотного шума, предположительно исходящего от преобразователей питания. В противовес порадовали разгонные настройки, особенно широким выдался диапазон регулиро-





вок напряжения CPU Vcore: от 1,1 до 2,0 В, а процессорный множитель свободно меняется в пределах 8,0-23x.

- ASUS A7V8X
- Gigabyte GA-7VAXP
- ECS 748-A
- ASUS A7V600
- Chaintech Summit CT-7NIF2
- Chaintech Summit CT-7NIF2 (Int Video)
- ASUS A7N8XRev. 2.0
- Chaintech Zenith CT-7NJS
- JetWay Kocab 18P
- MSI K7N2 Delta
- Gigabyte GA-7N400
- Shuttle AN35N 400
- Shuttle AN35N Ultra

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит компании Atlantic Computers (www.atlantic.ru), USN Computers (www.usn.ru), «Русский стиль» (www.rus.ru) и московское представительство компании nvidia (www.nvidia.ru) за предоставленные на тестирование материнские платы.*

Play Boy Advance

Дмитрий Лаптев

— Скажите-ка, милейший, а вот тот ноутбук — игровой?
— А то как же! У меня самого на рабочем месте точно такой же. Только и играю... в свободное от работы время, конечно.

Год спустя

Вот и пришло время очередных игроноутбучных смотрин! Спешим сразу же поделиться замечательным наблюдением, как нельзя лучше подходящим для иллюстрации неумолимой поступи технического прогресса. Помните характеристики модели, бывшей на момент прошлогоднего минитестирования (см. .EXE #4'02) верхом мобильной производительности? Ха-ха: Pentium III 1100 МГц, GeForce4 440Go и т.д. в чреве «Тошибы» 5005-S507, весившей под 3,5 кг при стоимости под $3000. Нынче даже особо легкие (в пределах 2 кг!) ноутбуки сплошь и рядом хвастаются не худшими параметрами, а полновесную бюджетную модель, также ничуть не уступающую прошлогоднему чемпиону в ключевых бенчмарках, можно приобрести в розницу дешевле «психологической» 1000-долларовой отметки. Количество же машин с более или менее серьезными, но однозначно игровыми, видеоускорителями выросло в разы. Теперь такие ноутбуки есть в линейке практически любого уважающего себя брэнда.

Разумеется, «настольные» компоненты успели отмахать за это время не меньший путь. А учитывая, что для ноутбуков, кроме обычных мегагерц, гигабайт и прочих мегапикселей в секунду, краеугольными параметрами являются также масса, размер и время автономной работы, до абсолютного идеала по-прежнему дальше, чем до Луны. Но поскольку запросы большинства людей все-таки поддаются классификации, ноутбуки к настоящему моменту разделились на три весовых категории. Выбирайте, на здоровье!

а) Максимально облегченные (1,8-2,2 кг) модели, ключевое свойство которых можно назвать «носимостью». Если вы предполагаете путешествовать с ноутбуком пешим ходом или просто повсюду брать его с собой, от души рекомендуем присмотреться именно к таким «машинкам». Хотя они и не слишком дешевые, поскольку компактность достигается не в ущерб функциональности. Типичные представители этой группы — вполне себе универсальные компьютеры: монитор о 13-14 дюймах, процессор — за гигагерц, видеоускоритель класса GeForce4 MX или даже Radeon 9000, памяти — сколько попросите. Пусть поначалу будет непривычно осознавать, что в этой двухсантиметровой толщины коробочке есть даже «комбидрайв» (DVD-ROM + CD-RW). Ничего, после привыкнете (найти свежий ноутбук с простым CD-приводом не так-то просто, разве что заказать). В спокойном режиме работы модели на самой удачной компактной платформе Centrino способны продержатся 3-4,5 часа на собственных батарейках.

Задавшись целью найти еще более легкий ноутбук, придется вторгнуться на территорию «субноутов». К сожалению, функциональные возможности малюток убывают гораздо быстрее, нежели габариты, цены же остаются недетскими. Словом, есть мнение, что лучше купить какой-нибудь Palm-«наладонник» для ситуаций, когда разворачивать настоящий ноутбук неудобно или лень. Похоже на правду.

б) Самая большая категория — ноутбуки обыкновенные. Цены — от демократичных до весьма суровых, в зависимости от марки и комплектации. Вес — около 3 кг плюс-минус полкило. Абсолютно правильный выбор для моторизованного пользователя или случаев, когда ноутбук замещает стационарный компьютер или вывозится со своего постоянного местожительства лишь изредка (на дачу, ага?). ЖК-панель у таких моделей обыкновенно 14-15-дюймовая, мегагерцы обходятся существенно дешевле, нежели в «мини-буках» (поэтому процессоры обычно ставятся от 2 ГГц). В остальном же ничего экстраординарного, а первостепенно интересующая нас вакансия графического адаптера в игровых моделях замещается преимущественно мобильной версией Radeon 9000, реже GeForce4 MX (в самых новых — GeForceFX 5600 и Radeon 9600). Время автономной работы — до трех часов.

в) Слабозаселенная, но активно заполняющаяся ниша — ноутбуки, собранные из полноразмерных компонентов. Фактически наблюдаем возврат к хорошо забытым прародителям портативного семейства — лэптопам. Весит такой агрегат изрядно, то есть от 3,5 кг и больше, греется и шумит сильнее иного настольного ПК. Зато в нем запросто можно встретить, например, такой компонент, как процессор Pentium 4 3,06 ГГц с Hyper-Threading, а монитор может простираться до 17 дюймов по диагонали!

Причем стоят ноутбуки-переростки не запредельно дорого, а лишь немногим больше эквивалентного по мощности комплекта из обычного компьютера и ЖК-монитора. В то же время такой чемоданчик можно беспрепятственно переносить, по крайней мере в пределах своего жилища, а иногда даже вывозить за его пределы. Какая ни есть, а мобильность. Встроенные аккумуляторы честно протянут полчаса-час, сыграв, таким образом, роль ИБП на случай местных инфраструктурных катаклизмов. Вот только для игр такие компьютеры, мягко говоря, не слишком оптимальны. И все потому, что графика в них ставится как раз «ноутбучная», по меркам полноразмерных ПК — бюджетная (в лучшем случае — Radeon 9000, а в перспективных моделях — те же GFFX 5600 и R9600). Нет, вживить в компактный корпус какой-нибудь

Radeon 9800, думается, можно, только стоимость такого уникального решения будет неадекватной.

Как мы тестировали

Во избежание обвинений в сравнении несравнимого сразу же оговоримся, что мы не пытались столкнуть лбами ноутбуки, принадлежащие к разным весовым категориям. Тем не менее поблажек ни для кого не устраивалось, комплект бенчмарок предельно приближен к боевому. Графику экзаменовали традиционные 3DMark 2001 SE (общий балл), Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Quake 3: Arena 1.17 (demo001), Unreal Tournament 2003 (flyby-antalus.bat и botmatch-antalus.bat), Comanche 4 (S3TC on), все тесты запускались в разрешении 1024x768x32, за исключением UT-2003 (800x600x32). Для общесистемной оценки привлекался PCMark 2002. Время автономной работы оценивалось для запущенного 3DMark 2001SE demo (в режиме максимального энергосбережения — оно, как минимум, вдвое больше). Операционной системой служила предустановленная Windows XP Professional (либо Home) Edition.

Fujitsu Siemens Amilo D 8820

Параметры Pentium 4 2,8 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM DDR266, Radeon 9000 Mobility с 64 Мбайт, звук AC'97 20 bit

Диски 60 Гбайт (Fujitsu MHS2060AT, 4200 об/мин), DVD/CD-RW (QSI SBW-241), FDD

Экран 15,1" TFT (1400x1050)

Вес 3,6 кг

Цена $2135

итоговый рейтинг **4,0**



Классический универсальный ноутбук, яркий представитель группы «б», достался нам в едва ли не самой максималистской комплектации, отсюда и Цена. Причем стоит лишь ограничить свой аппетит процессором на 2,4 ГГц и 40-гигабайтным винчестером, как оная упадет до $1600. Для ноутбуков вообще характерна крайне нелинейная зависимость между ценой и характеристиками.

Чипсет — хорошо знакомая нам связка SiS 645DX + SiS 962, новинкой ее назвать никак нельзя, однако с DDR-памятью работает исправно и актуальности не теряет. Винчестер также не последний писк моды (с минимальной по теперешним временам частотой 4200 об/мин и плотностью 30 Гбайт на пластину), зато почти бесшумный. К сожалению, о компьютере в целом то же самое сказать нельзя. Причем раздражает не столько сам шум (действительно громко ноутбук «звучит» лишь при максимальной нагрузке, особенно тогда, когда на полную катушку задействуется видеоускоритель), сколько его постоянно меняющийся уровень. Даже когда вы мирно редактируете текст, вентилятор то и дело переключается между минимальными и средними оборотами.

Монитор — 15-дюймовая матрица без бросающихся в глаза недостатков, с характеристиками, типичными для современных ноутбуков. Увы, как уже не раз отмечалось, ноутбучные панели «в среднем» отстают от среднего же уровня настольных ЖКМ по всем параметрам, за исключением разрешения (причем по каким-то загадочным причинам предпочтение отдается нестандартному SXGA-разрешению 1400x1050, что в наших глазах, безусловно, подтачивает этот единственный плюс). Особенно на очной ставке бросается в глаза разница в яркости и контрастности. Зато ситуация с цветопередачей более предсказуемая: свою «четверку» заслужили практически все попавшие к нам на тест современные мобильные ЖКМ (тогда как препарируя настольные ЖКМ на что только не насмотришься!).

А время реакции пикселей у нынешнего поколения матриц ввиду исключительного использования TN+Film-технологии (MVA и IPS чересчур прожорливы и едва ли скоро переберутся в компактную нишу) можно даже сдержанно назвать «весьма хорошим». Так, у нашего текущего подопытного субъективная задержка не превышала 30 мс (для 15-дюймовой панели такая задержка не страшна).

Дизайн Fujitsu Siemens Amilo D 8820 сгодился бы для иллюстрации статьи «Ноутбуки» в толковом словаре. Он более чем стандартный, поэтому лишь два замечания. Положительное: для регулировки громкости предусмотрено «колесико». А отрицательное в адрес блока питания — он оказался самым большим и тяжелым среди всех когда-либо встреченных нами (а ведь его приходится брать с собой чаще, чем кажется на первый взгляд). Кроме традиционной пары разъемов USB 2.0, одного Firewire, модемного и локально-сетевого, сохранены старорежимные COM, LPT и PS/2.

Maxselect Mission A8 M755

Параметры Athlon XP-M 2000+, 256 Мбайт SO-DIMM DDR266, GeForce4 440 Go с 64 Мбайт, звук AC'97 ALC201

Диски 40 Гбайт (Toshiba MK4018GAS), DVD/CD-RW (QSI SBW-241)

Экран 15,1" TFT (1024x768)

Вес 3,5 кг

Цена $ 1359

итоговый рейтинг **3,7**

Просим любить и жаловать — редкий (по крайней мере на отечественном рынке) представитель конкурирующего клана, ноутбук на процессоре Athlon XP. Принадлежит также к семейству «ноутбуков обыкновенных», подвид «лошадка рабочая».

Едва ли вы сможете похваляться этим аппаратом в высшем свете (в частности, штатный технический эстет журнала Game.EXE Николай Давыдов решительно раскритиковал его дизайн за и впрямь грубоватую фактуру пластмассы, словно вручную покрашенную «серебрянкой»). Тем временем, если говорить о дизайне с точки



зрения удобства использования, Maxselect Mission A8 состоит из сплошных достоинств. К примеру, выведенный на переднюю панель «комбидрайв» оказался неожиданно удобным в работе по сравнению с его традиционным расположением в одной из боковых стенок. Конечно, если держать компьютер на коленях, то, пожалуй, «боковая» позиция CD-привода логичнее, но... любой ноутбук довольно-таки горячее существо, весит опять же немало, а значит — всюду, где есть возможность приткнуть его на стол или иную устойчивую поверхность, возникает желание именно так и поступить. И тут компьютер оказывается в тесном соседстве с домашне-офисной утварью, а боковому лотку банально некуда выезжать.

Но производительность, к сожалению, надежд не оправдала. И хотя процессор можно усилить (уже появилась мобильная версия на ядре Barton с индексом 2400+ всего на каких-то $20 дороже, однако для игр польза от увеличенного кэша, как уже было доказано тестами, невелика), но, видится, проблема здесь скорее в «платформе». В первую очередь, для соперничества с ноутбуками, оснащенными Radeon 9000, нужно поставить как минимум такой же видеоадаптер, а пока это технически невозможно (обновленный конструктив обещают со дня на день, и тогда мы его непременно испытаем). А невыразительные оценки, выставленные памяти и винчестеру в PCMark 2002, остаются на совести чипсета (KT333 + VT8235). ЖК-панель (марки Hannstar) заметно уступает примененной в предыдущем ноутбуке по обзорности (края экрана переливаются при минимальных отклонениях) и инерционности (35 мс — как минимум).

Тем не менее вовсе отказывать данному конкретному представителю богатой линейки Maxselect в игровом предназначении мы не вправе. Классические игры ему вполне по зубам, а за «шейдеры» закономерно нужно больше платить. Не забудем упомянуть очень комфортное и предсказуемое шумовое сопровождение: вентилятор вращается постоянно на одной частоте (невысокой) и лишь под грузом тяжелой графики включает «вторую передачу». В ноутбуке нет COM-порта, зато USB аж три штуки.

На сайте Atlantic Computers (владельца торговой марки Maxselect) можно «собрать» ноутбук по своим потребностям и оценить стоимость (www.atlantic.ru/nb/a8.htm). Так, A8 в минимальной комплектации на момент печатания этих строк стоил $1090.

Samsung X10

Параметры Pentium M 1300 МГц, 256 Мбайт SO-DIMM DDR266, GeForce4 440 Go с 64 Мбайт, AC'97 2.2 + CS 4202

Диски 30 Гбайт (Hitachi DK23EA, 4200 об/мин), DVD/CD-RW (Samsung QSI SBW-241)

Экран 14" TFT (1024x768)

Вес 1,8 кг

Цена $2050

итоговый рейтинг **4,3**

Долгожданная сверхлегкая новинка от Samsung. В чем «долгожданность»? Казалось, что южнокорейские затейники предложат нечто принципиально свежее, притом не постоят за ценой (то, что Samsung известный (бывший?) «роняльщик» цен, надеюсь, ни для кого не новость?). В итоге надежды оправдались наполовину. Ноутбук не стиральная машина, а предмет роскоши (по крайней мере ТАКАЯ модель), поэтому цена назначена кусачая, в остальном же и впрямь получился удачнейший в своем классе «блокнот». Стикер «The Thinnest & Lightest» на корпусе не врет, модель стопроцентно, легко и с удовольствием носимая.

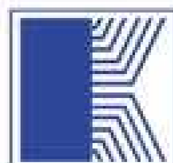


Конечно, было бы еще интереснее, если б в ее корпусе поместился хотя бы Radeon 9000 (а процессор и память можно нарастить даже не в мечтах, в пределе потратив много больше $3000). Пока же в графических тестах Samsung X10 проигрывает полновесным коллегам, если, конечно, не исходить из соотношения «производительность/масса». Кстати, на всех ноутбуках с чипсетом i855PM и GeForce4 440 Go отказался видеть OpenGL-ускоритель старина Quake 3 — видимо, что-то с драйверами.

Из чистых достоинств отметим очень приятную ЖК-матрицу с 30-градусной комфортной обзорностью по горизонтали, инерционностью в пределах 35 мс и достойной цветопередачей. Жаль только, что в драйверах мобильного GF4 нет настройки «гаммы» (у R9000 имеется), а иных способов довести цветопередачу до субъективно идеальной у ноутбуков нет. Как и следовало ожидать, ноутбук на младшем процессоре может и должен быть образцово тихим. Вентилятор большую часть времени вообще отдыхает, а заводится и крайне ненавязчиво гудит только тогда, когда компьютер нагружается суровой задачей. Винчестер прослушивается лишь во время активного чтения (записи). «Legacy»-портов ноутбук не имеет вовсе (лишь пара USB да Firewire), зато есть S/PDIF Out, разнесенный от аналогового Line Out.

Наконец, в отдельном представлении нуждается сама технология Centrino, на которой и основан этот компьютер. Согласно замыслу Intel, соответствующий значок имеет право красоваться только на машинах с чипсетом i855PM

Компьютеры CTR®
на базе процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT.



Компьютер-трейд
www.ctrade.ru

CTGroup
Новосибирск,
ул. Коммунистическая, 43,
тел.: (3832) 125-259

CTGroup
Барнаул,
пр. Социалистический, 109,
тел.: (3852) 629-400

Компьютер-трейд
Барнаул,
пр. Социалистический, 109,
тел.: (3852) 361-000

Матрица
Новосибирск,
Красный пр., 99,
тел.: (3832) 903-443

Матрица
Новосибирск,
ул. Геодезическая, 13,
тел.: (3832) 463-564

Айсберг
Новосибирск,
ул. Ленина, 27,
тел.: (3852) 177-777

Айсберг
Новосибирск,
ул. Ватутина, 31,
тел.: (3832) 195-040

Айсберг
Барнаул,
пр. Ленина, 108,
тел.: (3832) 771-711

Айсберг
Барнаул,
пр. Ленина 10,
тел: (3852) 658-683

Байт-С
Бийск,
пер. Коммунарский, 27,
тел. (3854) 329-960

Инсайд
Рубцовск,
ул. Красная, 91,
тел.: (38557) 106-95

Компьютер-сервис
Горно-Алтайск,
ул. Петра Сухова 2,
тел.: (38822) 261-50

Алпатов и К
Горно-Алтайск,
пр. Коммунистический 76,
тел.: (38822) 419-05

Он поможет Вашему коллективу достичь большего.

CTR®





Intel, логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation

(i855GM), мобильно-беспроводным адаптером Intel PRO/ Wireless 2100 и новым процессором Pentium M (с частотами 900-1600 МГц). Последний компонент особенно интересен тем, что это первый процессор для PC-платформы, созданный специально под ноутбучное применение (Crusoe и прочую экзотику в расчет не берем). До сих пор мы были вынуждены довольствоваться «приспособленными» версиями настольных процессоров (в лучшем случае в них добавлялась технология SpeedStep или PowerNow, динамически меняющая тактовую частоту сообразуясь с нагрузкой).

Примечательно, что, несмотря на такую «ориентацию», Pentium M получился гораздо более эффективным, нежели Pentium 4, и уже на частоте 1500 МГц способен в большинстве задач потягаться с 2,4-2,8-гигагерцовыми «четверками»! Для справки: Pentium M производится по технологии 0,13 мкм, содержит 77 млн. транзисторов, ставится на системную шину 400 МГц и располагает кэш-памятью второго уровня объемом 1 Мбайт (!), с функцией динамического отключения бездействующих блоков. Разумеется, все мультимедийные расширения вплоть до SSE2 поддерживаются, как и технология Intel SpeedStep.

RoverBook Explorer H580

Параметры Pentium 4 3,06 ГГц, 512 Мбайт DIMM DDR266, Radeon 9000 Mobility с 128 Мбайт, звук AC'97 2.2
Диски 40 Гбайт (Toshiba MK4018GAS), DVD/CD-RW (Teac DW-224E), FDD
Экран 15" TFT (1600x1200)
Вес 3,2 кг (?)
Цена $2400

итоговый рейтинг **3,0**



Полный антагонист предыдущей модели, RoverBook Explorer в тестовом протоколе получил характеристику «совершенно неподъемный». Контрольное взвешивание мы не устраивали, но аппарат явно тяжелее 3,5 кг (то есть в спецификацию закралась ошибка).

Ноутбук не из тихих — в системе работают три вентилятора (один персонально охлаждает видеокарту). Причем продувается компьютер «насквозь», поэтому на колени его ставить не полагается, дабы не перекрывать вентиляционные отверстия.

Матрица с особо высоким разрешением недурна, но до настольных снова недотягивает по всем параметрам, лишь время реакции получило оценку «отлично» (меньше 30 мс). Громкость управляется функциональными клавишами, завязанными на Windows-микшер, причем во многих играх регулировка работать отказывалась (серьезный, на наш субъективный взгляд, недочет).

Мощности такому ноутбуку, конечно, не занимать. Однако наши узкоспециализированные задачи дружно уперлись в характеристики видеоадаптера, и в итоге Explorer H580 так и не стал абсолютным лидером. Победу модели Amilo D 8820 можно объяснить большей (на 10 МГц) частотой видеопамяти, остальные параметры у «Ровера», построенного на i845e-чипсете, безусловно, выше. А 128 Мбайт видеопамяти в сочетании с GPU уровня Radeon 9000 лишены смысла, в чем мы уже неоднократно убеждались.

Fujitsu Siemens Amilo D 6820

Параметры Pentium 4-M 2,4 ГГц, 256 Мбайт SO-DIMM DDR266, Radeon 9000 Mobility с 32 Мбайт, звук AC'97 20 bit (SiS 7012)
Диски 20 Гбайт (Toshiba MK2048GAS, 4200 об/мин), DVD-ROM (Toshiba SD-C2502), FDD
Экран 14" TFT (1024x768)
Вес 3,36 кг
Цена $1320

итоговый рейтинг **3,7**

Универсальный, согласно НАШЕЙ классификации, ноутбук (и весьма, надо отметить, полновесный) с довольно слабой по нынешним временам конфигурацией. В первую очередь обращает на себя внимание «всего лишь» 32-мегабайтная видеопамять и 14-дюймовый экран с XGA-разрешением. И если последнее для игр даже предпочтительнее, нежели повышенные, но нестандартные 1400x1050, то видеопамяти в большинстве наших тестов и впрямь не хватило. А Pentium 4-M на 2,4 ГГц с 400-мегагерцовой шиной, как видно из итоговой таблицы, едва конкурирует с Pentium M на 1,5 ГГц. Охлаждать же «четверку» приходится куда интенсивнее. А значит, в части шумового сопровождения этот ноутбук ничего нового не открыл: как и у его старшего товарища (Amilo D 8820), вентилятор работает постоянно, даже тогда, когда компьютер загружен офисными приложениями, причем обороты раздражающе непостоянны. ЖК-панель можно сдержанно похвалить за приличную цветопередачу и удачную игровую «гамму», к задержке также никаких претензий (впрочем, и ураганный геймплей этот ноутбук обеспечить не сможет — по естественным причинам). Обзорность



скромная, а по вертикали комфортный угол вообще нулевой: края экрана в любом положении отличаются контрастностью от центра. Плюс полбалла к эргономике обеспечива-

ет удобный «пятачок» для прокрутки текста во всех направлениях и аналоговое колесико-регулятор громкости. Аудиоподсистема, если столь громкий термин применим к бюджетному AC'97-кодеку и паре динамиков, заделанных в боковые стенки, ничем не порадовала. К счастью, имеющийся S/PDIF Out дает возможность довести ее до какого угодно уровня при помощи внешнего ресивера и колонок.

Acer TravelMate 803LCi

Параметры Pentium M 1,6 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM DDR266, Radeon 9000 Mobility с 64 Мбайт, звук Realtek AC'97

Диски 40 Гбайт (Toshiba MK4021GAS, 4200 об/мин), DVD/CD-RW (QSI SBW-242)

Экран 15" TFT (1400x1050)

Вес 2,7 кг

Цена $2300

итоговый рейтинг **4,3**

Интересный дизайн, явно разработанный персонально под эту модель, — в отличие от большинства универсальных «коробок». К сожалению, существенного выигрыша по весу и габаритам это не принесло — неэлитные (и более дешевые) ноутбуки на базе Centrino весят те же 2,7 кг.

В тестах Acer TravelMate отстрелялся первым среди «центриновых» моделей, что легко объясняется максимальной частотой процессора и большой оперативной памятью. Монитор на поверку оказался средним (если не сказать «посредственным»), так как претензии есть к контрастности (характерный серый фон) и обзорности (угол по вертикали снова минимальный); цветопередача же заслужила «четверку», масштабирование до 1024x768 удалось на «отлично», но в 1280x1024 картинка получилась растянутой. И, как водится, чем скромнее перечисленные характеристики, тем лучше справляется ЖКМ с тестами на скорость реакции пикселей. То же и на этот раз — шлейф меньше некуда, и это радует.

Шум не раздражает даже на максимальной скорости, развиваемой лишь в моменты, когда всерьез поработать приходится графическому процессору. В спокойном же состоянии, как у всех ноутбуков на вышерасхваленном Pentium M, слышен преимущественно шорох винчестера.



По последней моде исключены

max select
МОБИЛЬНАЯ ТРЕХМЕРНОСТЬ
EXPERT 850
ATLANTIC COMPUTERS
(095) 240-240-1
WWW.MAXSELECT.RU
WWW.ATLANTIC.RU/NB

COM- и PS/2-порты, остается довольствоваться четырьмя USB, зато во всей красе представлен беспроводной интерфейс, то есть назойливо рекламируемый Wireless LAN. Для управления этой чудо-технологией на переднюю панель даже вынесена пара кнопок.

Прокруткой снова заведует «пятачок», пожалуй, даже более тактильно приятный, нежели сименсовский; громкость регулируется только функциональными клавишами, но управление работает четко (в том числе в играх). Клавиатура в целях миниатюризации лишилась крайнего правого ряда (где у ноутбуков обыкновенно Home, Ins, Page Down и т.д.), функции этих клавиш подмешаны к «стрелкам». Наверное, привыкнуть можно, но если приходится попеременно работать то на ноутбуке, то на большом ПК, традиционная раскладка явно предпочтительнее.

Maxselect Expert 850

Параметры Pentium 4 2,4 ГГц (533 FSB), 512 Мбайт SO-DIMM DDR266, Radeon 9000 Mobility с 64 Мбайт, звук Realtek AC'97

Диски 40 Гбайт (Fujitsu MHS2040AT, 4200 об/мин), DVD/CD-RW (QSI SBW-244)

Экран 15,1" TFT (1400x1050)

Вес 3,7 кг

Цена $1490

итоговый рейтинг **4,4**



Ноутбук из серии «замена настольного ПК», отсюда недетские габариты и вес, но и, что нехарактерно, хорошее для такого монстра время работы от батарей, даже при максимальной нагрузке.

В качестве чипсета используется популярная связка SiS 645DX + SiS 962, но до применения полноразмерных DIMM'ов дело не дошло (и зря — как показывает практика, это может здорово поднять производительность). В тестах ничего необычного, хотя проигрыш Acer'у (Pentium M 1,6 ГГц с шиной 400 МГц) в несинтетических тестах наводит на размышления (все о том же, об относительности: сколько лет Intel продавал гигагерцы, стимулируя в нас желание иметь их в как можно больших количествах, трепетно следить за ростом частоты шины и т.п., а здесь — нате, пожалуйста, диаметрально противоположный подход).

Откровенно порадовала матрица с отличной задержкой, по-настольному хорошей обзорностью (и такой же желтой подсветкой горизонтальных углов), высокой яркостью. Объективно — одна из лучших панелей в нашем тесте.

Для процессора применена оригинальная сквозная «воздуходувка», вентилятор просматривается сквозь решетку в корпусе прямо над клавишей Esc, а для видео предусмотрен отдельный маленький вентилятор на дне. Но, увы, когда все это хозяйство выходит на максимальный режим, сосредоточиться на рабочем (игровом) процессе становится не просто. А в минуты расслабления (запущен только Word, ноутбук обдувается сквозняком из окна) на фоне притихших пропеллеров слышится потрескивание блока питания, аккомпанирующее перемещениям мыши и вообще любой активности. Тоже не комильфо.

PS/2- и COM-портов нет. Громкость встроенного аудио (снова невзрачно-бюджетного) привязана к функциональным клавишам.

Резюме: все же лучшая по соотношению «цена/производительность» модель в нашем тесте.

Toshiba Satellite Pro M15-S405

Параметры Pentium M 1,4 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM DDR266, GeForce4 420 Go с 32 Мбайт, звук Analog Devices AC'97 SoundMAX

Диски 40 Гбайт (Toshiba MK4019GAX, 5400 об/мин), DVD/CD-RW (Teac DW-204E)

Экран 15,1" TFT (1024x768)

Вес 3,1 кг

Цена $1750

итоговый рейтинг **3,7**

Рекордное время «верчения» ролика в 3DMark, как нетрудно догадаться, имело место благодаря экономичности графического процессора. GeForce4 420 Go по теперешним временам способен тягаться лишь с интегрированной графикой, и если бы мы измеряли не время работы, а число циклов, «Тошиба», несомненно, заняла бы другую — скромную — позицию. Тем не менее этот ноутбук не сорвал ни одного теста, и отказать ему в звании игрового мы не можем. А стоит умерить требования к ускорителю, как сразу же оказывается, что компьютер может быть слабошумящим даже в играх! Toshiba Satellite Pro M15-S405 сравним с образцово тихим Samsung X10. Высокооборотный (по ноутбучным меркам) винчестер никаких ощутимых децибел своим вращением не добавляет, хотя стрекот головок прослушивается отчетливо.

ЖК-матрица восторгов не вызвала: крайне скромная обзорность (вертикальный угол неудержимо стремится к нулю), задержка на уровне 40 мс, цветопередача была бы неплохой, но из-за невысокой контрастности картинка блекловатая. Таким образом, налицо косвенная зависимость между этими характеристиками и разрешением: свежие SXGA-матрицы по всем параметрам лучше простых XGA. А если кому-то хочется полу-



чить быструю панель с сочными цветами и одновременно единственно совместимым с играми разрешением в 1024x768 точек, то это его личная проблема? Выходит, что так.

Зато наконец-то прорезался достойный звук: хорош и кодек от Analog Devices с мощной софтверной поддержкой (SoundMAX), и «спикеры» вполне себе приятные.

ASUS S1300N

Параметры Pentium M 1,3 ГГц, 256 Мбайт SO-DIMM DDR266, 855GM, звук AC'97

Диски 40 Гбайт (IC25N040, 4200 об/мин), USB DVD/CD-RW, USB FDD

Экран 13,3" TFT (1024x768)

Вес 1,9 кг

Цена $1560

итоговый рейтинг 3,5



А эта модель пыталась отстаивать в нашем обзоре интересы «сабноутов». Действительно, вещица компактная донельзя. Смущает лишь вес: несмотря на «одношпиндельную», как сейчас модно выражаться, конструкцию с единственным накопителем-винчестером и 13-дюймовым экраном, этот ноутбук весит больше, чем Samsung X10. Явный непорядок.

В тестах все предсказуемо вяло; мы и привлекли асусовские модели лишь для того, чтобы показать, как смотрится в играх встроенная графика (причем встроенная в самый прогрессивный на текущий момент чипсет). Матрица, несмотря на «несерьезный» размер, неплохая (и цвета, и контрастность, лишь задержка под 40 мс).

ASUS M3000N

Параметры Pentium M 1,3 ГГц, 256 Мбайт SO-DIMM DDR266, 855GM, звук SigmaTel C-Major AC'97

Диски 30 Гбайт (Fujitsu MHR2030AT, 4200 об/мин), DVD/CD-RW (QSI-SDR-083)

Экран 14,1" TFT (1024x768)

Вес 2,27 кг

Цена $1450

итоговый рейтинг 3,5



В офисных задачах (Word + WinAmp) ASUS M3000N продержался на собственном запасе энергии четыре с половиной часа. А после часового прогона 3DMark компьютер выдал ошибку: мол, не могу обнаружить видеокарту (аккумуляторы успели израсходоваться лишь на 40%). Есть подозрения, что это произошло по причине стойкого нежелания ноутбука включать вентилятор — последний попросту молчал все время, как в тестах, так и любых реальных играх (лишь в момент включения ноутбука вентилятор раскручивался, чем и сигнализировал о собственной исправности). В итоге вписываем в протокол красной ручкой: ASUS M3000N — самый тихий ноутбук в нашем обзоре. Но и самый медленный. Закон сохранения энергии, однако!

Из мелочей: понравилось солидно исполненное ПО, в частности, утилита для управления энергосберегающими функциями Power 4 Gear (у обоих ноутбуков от ASUS); а еще ASUS комплектует ноутбуки оптической мышью собственного производства.

Roverbook Nautilus Z500

Параметры Pentium M 1,5 ГГц, 256 Мбайт SO-DIMM DDR266, Radeon 9000 Mobility с 64 Мбайт, звук Realtek AC'97

Диски 40 Гбайт (Toshiba MK4019GAX, 5400 об/мин), DVD/CD-RW (QSI SBW-242), кард-ридер для Secure Digital

Экран 15,1" TFT (1400x1050)

Вес 2,8 кг

Цена $1870

итоговый рейтинг 4,5



«Лучшая покупка»?! И это за 1900 без малого долларов?! Выходит, что так. Этот ноутбук отличается наилучшим соотношением между ценой, игропроизводительностью и весом, а также дольше всех работает от батарей в режиме максимальной нагрузки (а в спокойной обстановке продержался четыре часа с копейками). К тому же мы тестировали не самый дешевый ноутбук из серии Z500, и ради экономии можно, слегка поступившись частотой процессора и емкостью винчестера, отыграть пару сотен. Правда, в таком случае вы не получите в придачу цифровую камеру RoverShot (в комплекте с ноутбуком на базе Pentium M 1500 МГц идет 2,2-мегапиксельная «мыльница», а с моделями на 1600-1700 — 3,3-мегапиксельная).

Ноутбук по-центриновски молчалив, ЖК-панель мало в чем уступает хорошим настольным моделям (лишь яркостью и вертикальной обзорностью), а цветопередача даст фору многим самостоятельным ЖКМ. Из специфических опций: не забудем оптический S/PDIF и гигабитный адаптер Broadcom NetXtreme Gigabit Ethernet в паре с неизменным интеловским WiFi.

Toshiba Satellite S5200-902

Параметры Pentium 4-M 2,4 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM DDR266, GeForce FX Go5600 с 64 Мбайт, звук Yamaha AC-XG AC'97

Диски 80 Гбайт (IC25N040, 4200 об/мин), DVD-RAM (Matshita UJ-810)

Экран 15,1" TFT (1600x1200)

Вес 3,5 кг

Цена $2880

итоговый рейтинг **4,6**

GeForceFX 5600 собственной персоной, в мобильном исполнении, приподнял результаты этого ноутбука над общей массой. Но, конечно, не смог бы в одиночку оправдать столь «тяжелую» цену, даже несмотря на то что этот ноутбук единственный из подопытных прошел все тесты 3DMark 2003.

Toshiba Satellite S5200-902 оказался чертовски хорош по всем статьям. Матрица выглядит словно настольная MVA (и это при том, что она, конечно, сделана по технологии TN+Film, получив лишь дополнительный слой-пленку, радикально (!) увеличивший обзорность и контрастность), задержка также не вызывает ни малейших претензий, лишь по максимальной яркости экран отстает от «настольного» уровня.

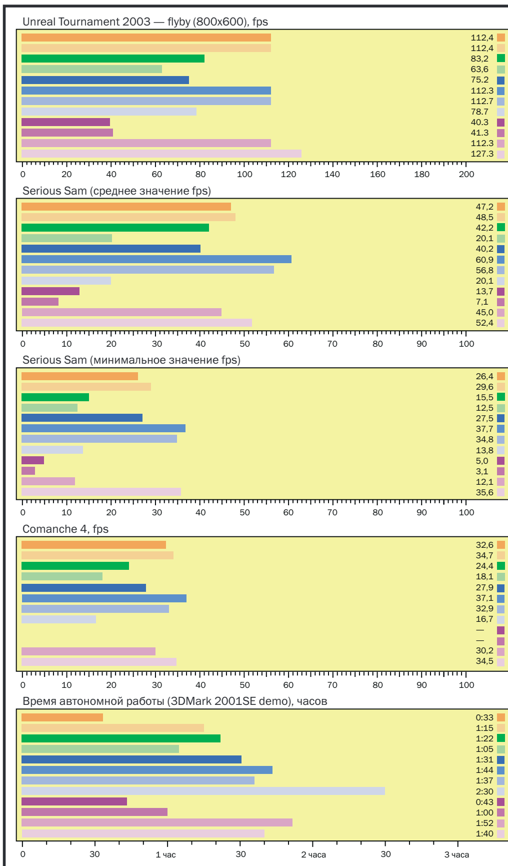
Место тачпэда занял тачскрин — сенсорный ЖК-экран, на котором можно и подпись свою изобразить, и встроенным калькулятором воспользоваться, и даже вывести на него календарь (со встроенным планировщиком — отчего в заданные дни и часы компьютер будет информировать вас на этом же мини-экранчике о запланированных мероприятиях). Понятно, что все это излишества, но



весьма приятные и, главное, тщательно реализованные. По поводу встроенной в топовые тошибовские модели аудиосистемы мы положительно вздыхали еще в прошлогоднем обзоре игровых ноутбуков, на прежнем высоком уровне все осталось и сегодня (и звуковая карта от Yamaha, и динамики harman/kardon), к тому же добавилась возможность выводить на внешний ресивер многоканальный звук через S/PDIF по канонам Dolby Digital.

Шум от единственного вентилятора, безусловно, есть (процессор обязывает). Тем не менее разработчики исхитрились сделать этот ноутбук одним из самых ненавязчивых в нашем тесте (могут, когда захотят, не так ли?). Не знаю, нужно ли комментировать комплектный DVD-RAM? Он пишет и DVD-R, и DVD-RAM (а DVD+R способен только читать), правда, только с 1-2-кратной скоростью...





- RoverBook Explorer H580
- Fujitsu Siemens Amilo D 8820
- Maxselect Mission A8 M755
- Samsung X10
- Fujitsu Siemens Amilo D 6820
- Acer TravelMate 803LCi
- Maxselect Expert 850
- Toshiba Satellite Pro M15-S405
- ASUS S1300N
- ASUS M3000N
- Roverbook Nautilus Z500
- Toshiba Satellite S5200-902

Спасибо! *Редакция Game.EXE искренне благодарит замечательные компании Adept (www.mobilepc.ru), Atlantic Computers (www.maxselect.ru), Rover Computers (www.roverbook.ru), «Пирит» (www.pirit.ru), DVM Group (www.dvm.ru), а также московские представительства не менее замечательных компаний Samsung (www.samsung.ru) и Acer (www.acer.ru) за предоставленные на суровые испытания замечательные ноутбуки.*





GIGABYTE™
TECHNOLOGY





Special Design for Intel Pentium 4 Platform

2004 GT Edition

FSB 800

Dual DDR 400

AGP 8X









Животное Кухельклопф

Несколько Настоящих Игр

платформа: GameBoy Advance
разработчики: Разработчики Нескольких Настоящих Игр
издатель: Nintendo (www.nintendo.com)

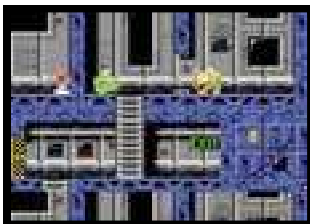




Знаете, как бывает? Родился. Учился. Не состоял. Примерное. Да. Нет. Да. Обзавелся PDA с GTA. Был счастлив. Но друзья всучили-таки «Геймбой». Чтоб их... Теперь сижу и сочиняю 142-ю об адской пудренице с тремя копками и почти без графики. Хочется сказать о многом. О том, как красиво обломались о GBA финские N-Gage-зубы. О том, что недавно стали доступны версии в розовом и лазурном корпусах — любимая девушка и Роман Григорьевич Виктюк не останутся без подарка. О новых играх.

It's a trap!..

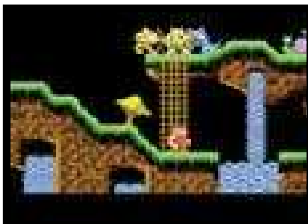
Пока вы продолжали размышлять, случилось много ин-



тересного. Платформа обзавелась собственным ЦыЦ-синдромом: девелоперы от сохи сиюминутно закладывают в «ксерокс» Lord of the Ring: The Two Towers, а в выходной лоток исправно падают одни лишь Йуры Продуктсуппортовичи вроде The Incredible Hulk и Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl. Их обаятельный прародитель тем временем завладевает все новыми территориями: в недавно открытом кемеровском ДК «Металлург» на днях состоит-



ся тематический семинар. Главный доклад называется «Diablo в кармане: куда уж лучше-то, а?».
Отгремел Splinter Cell. Представьте себе классическую Prince of Persia, сделавшую упор на «бесшумные» миссии и значительно похорошевшую. Откровенно говоря, плоский Фишер не запятнал честь Фишера трехмерного ни на одном фланге, включая мобильные те-



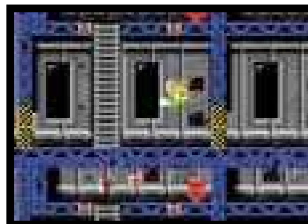
лефоны, но в GBA-версии шеи сворачиваются с особенно нежным хрустом.
Неспокойно было и в стане аркадных гонок. Бытует ошибочное мнение, что лучше Mario Kart Super Circuit на GBA ничего и не было. Ага, конечно. Вот, например, Stuntman. Папа — Velez & Dubail, мама — Infogrames, младшая сестричка V-Rally 3 известна как беспощадная пожирательница времени. Но Stuntman пошел дальше: это симулятор автокаскадера со всеми вытекающими.



Безумные прыжки, виражи, множество автомобилей и всего один снегоход...

We are all gonna die!..

В затылок Stuntman дышит другой аркадный столп, знакомый ветеранам еще со времен SNES, — Rock'n'Roll Racing. Третье измерение отсутствует, но трогательная изометрия кое-как вытягивает на своих хрупких закорках могучую тушу геймплея.



Визг резины, стрельба, апгрейды, бесконечно аддиктивный режим на двоих — все родом из розовощекого SNES-детства. Тем, кто опять проспал все самое интересное, будет полезно узнать, что в появлении Rock'n'Roll Racing в карманном формате повинен вовсе не святой дух, а скромная мадагаскарская компания... Blizzard. В списке ее особо тяжких преступлений уже значится GBA-реинкарнация The Lost Vikings. Вот-вот грянет Blackthorne. Ку?

Нельзя не упомянуть наследие некогда вражеских Nintendo платформ: две части Sonic Advance и Sega Arcade Gallery — вы, безусловно, о них знаете. Куда меньше в наших морозах известен Jet Grind Radio, корни которого ведут к давно поставившей лыжи в угол Sega Dreamcast. Игрушка потрясающая: роллеры будущего, граффити, подстегиваемый таймером адреналин, а из микроскопического динамика льется настолько аутентичный хип-хоп, что краснеет сам Inspectah Deck. Парадокс, но по части игропроцесса Jet Grind Radio почти не пересекается с серией Tony Hawk's Pro



Skater, занимающей на GBA не менее почетные позиции, чем на других платформах.
Все перечисленное — лишь часть. За кадром остались Advance Wars 2: Black Hole Rising, Castlevania: Aria of Sorrow и Pokemon Pinball: Ruby & Sapphire. И еще пара десятков первостатейных хитов...

P.S. Интересно, что внутри у этого маленького титана? Может быть, действительно картошка?



ЭКОНОМЬТЕ
на покупке в кредит

10% за кредит + 10% первый взнос за 10 месяцев



- 256 Mb DDR PC-2700
- 40 Gb UDMA-133
- CD-ROM 54x MITSUMI
- SOUND CARD 128
- 64 Mb DDR 3D AGP 4x
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
ROLSEN 17"
1600x1200@75Hz TCO'99

INTEL® PENTIUM® 4 Cel

2.0 Ghz — ПЕРВЫЙ ВЗНОС В КРЕДИТ $ 36 — **$ 369**



- 256 Mb DDR PC-2700
- 40 Gb UDMA-133 7200 rpm
- CD-ROM 54x MITSUMI
- SOUND CARD 128
- 64 Mb DDR 3D AGP 4x
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
SAMSUNG 17"
1280x1024@65Hz TCO'99

INTEL® PENTIUM® 4 Cel

2.4 Ghz — ПЕРВЫЙ ВЗНОС В КРЕДИТ $ 40 — **$ 409**



- 256 Mb DDR PC-2700
- 60 Gb UDMA-133 7200 rpm
- CD-ROM 54x MITSUMI
- SOUND CARD 128
- 64 Mb DDR 3D AGP 4x
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
ROLSEN 17" FLAT
1600x1200@75Hz TCO'99

INTEL® PENTIUM® 4 Cel

2.6 Ghz — ПЕРВЫЙ ВЗНОС В КРЕДИТ $ 44 — **$ 448**



- 256 Mb DDR PC-2700
- 80 Gb UDMA-133 7200 rpm
- CD-RW 52x/24x/52x LG
- SOUND CARD 5.1
- 128 Mb DDR GeForce4 TV-Out
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
SAMSUNG 17" FLAT
1280x1024@65Hz TCO'99

INTEL® PENTIUM® 4

2.67 Ghz — ПЕРВЫЙ ВЗНОС В КРЕДИТ $ 64 — **$ 648**

250 МОДЕЛЕЙ НОУТБУКОВ
в подарок USB-DRIVE при покупке ноутбука



RB Voyager B415L

- C-1700Mhz/128 Mb DDR
- 20 Gb UDMA/24xCD-ROM
- FDD/SB-128/
- 32 Mb Video/Lan 10/100
- Modem 56K
- 14" TFT 1024x768

ROVER BOOK — ПЕРВЫЙ ВЗНОС В КРЕДИТ $ 75 — **$ 753**

3000 НАИМЕНОВАНИЙ ТОВАРОВ

ГАРАНТИЯ 2 ГОДА

Замена товара в течение 2-х недель

Скидки до 15%

Индивидуальная конфигурация

Заказ по телефону

СУПЕРПОДАРКИ
каждому покупателю



- ПРИНТЕР ЦВЕТНОЙ СТРУЙНЫЙ
- АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОДАРКИ В НОВОМ САЛОНЕ НА ТАГАНСКОЙ

с 20 по 30 сентября
по адресу ул. Большие Каменщики 21/8
каждому покупателю ПОДАРКИ:

ПРИНТЕР + КЛАВИАТУРА + МЫШЬ
АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

www.forcecomp.ru
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

"ТАГАНСКАЯ" Б. КАМЕНЩИКИ, 21/8 (20 сентября – открытие)
"ВДНХ" – новый выход ЗВЕЗДНЫЙ БУЛЬВАР, 10
"БЕЛОРУССКАЯ" рад. ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПР-Т, 2

775-66-55
единая справочная служба

FORCE COMPUTERS

www.forcecomp.ru

ПК, КОТОРЫЙ ПОМОЖЕТ ВАМ И ВАШЕМУ КОЛЛЕКТИВУ ДЕЛАТЬ БОЛЬШЕЕ ЗА МЕНЬШЕЕ ВРЕМЯ



Быстрая и надежная система Supreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT



Система Supreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT работает также упорно, как Ваш коллектив



www.forcecomp.ru
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

"ТАГАНСКАЯ" Б. КАМЕНЩИКИ, 21/8 (20 сентября – открытие)
"ВДНХ" - новый выход ЗВЕЗДНЫЙ БУЛЬВАР, 10
"БЕЛОРУССКАЯ" рад. ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПР-Т, 2

775-66-55
единая справочная служба

Intel, логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее дочерних структур в США и других странах.

game.exe

#10 2003 (99)





Внимание: подведение итогов конкурса в #12!

Anus Dominatus

Не дразните Янки Дудля

Радиант Пильмана

Your monkey biznez

GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE

Синий, уродливый, справедливый

Крадущийся и крадущий

Скарамуш — суперзвезда

Женские друзья

СТР. 37—72

ЛЕЙПДОН



ects 2003

game.exe #10'2003 (99)

Silent Storm • Tony Hawk's Pro Skater 4 • Lionheart • Republic: The Revolution • Jedi Academy

C&C Computer Publishing Ltd.

game.exe #10'2003 (99)

game .exe



#10 2003 [99]



Внимание: подведение итогов конкурса в #12!

Anus Dominatus

Your monkey biznez

Не дразните Янки Дудля

Радиант Пильмана

Крадущийся и крадущий

Синий, уродливый, справедливый

Женские друзья

Скарамуш — суперзвезда

THIEF

Водолейские хроники

СТР. 37—72

ЛЕЙПДОН





ects*2003

Silent Storm • Tony Hawk's Pro Skater 4 • Lionheart • Republic: The Revolution • Jedi Academy

C&C Computer Publishing Ltd.

FLATRON®
freedom of mind



Теперь настраивать яркость легко!

Инновация от LG Electronics для мониторов High Bright CDT позволяет быстро оптимизировать настройки дисплея для любого приложения.









Монитор LG Flatron ez T910BH (19", плоский)
Монитор LG Flatron ez T710BH/PH (17", плоский)



Функция Bright View включает 4 режима: текст, фото, кино и стандартный. Каждый обладает уникальными параметрами настройки яркости, контраста и цветовой температуры.



Функция Bright Window позволяет выборочно регулировать яркость. Область повышенной яркости можно создать, просто выделив ее мышью, а также свободно передвигать и менять ее размеры.

Информационная служба LG: (095) 771 7676, http://www.lg.ru

LG
Digitally yours



www.forcecomp.ru

РАБОТАЙТЕ, ИГРАЙТЕ,
ОБЩАЙТЕСЬ С ДРУЗЬЯМИ -
ВСЕ ОДНОВРЕМЕННО







Вам это под силу,
если Вы используете
компьютер VERY на базе
процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT с тактовой частотой 3.06 ГГц.

www.forcecomp.ru
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

"ТАГАНСКАЯ" Б. КАМЕНЩИКИ, 21/8 (20 сентября - открытие)
"ВДНХ" - новый выход ЗВЕЗДНЫЙ БУЛЬВАР, 10
"БЕЛОРУССКАЯ" рад. ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПР-Т, 2

775-66-55
единая справочная служба

Intel, логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее дочерних структур в США и других странах.

SAMSUNG

Функция *MagicBright* –
одно прикосновение



Нажатием одной кнопки MagicBright
устанавливается оптимальное значение яркости
150 кд/м^2 – текст • 200 кд/м^2 – интернет • 330 кд/м^2 – игры, фото, DVD.
Мониторы Samsung SyncMaster 763 MB, 765 MB, 757 MB, 955 MB, 957 MB.

Информация о магазинах и компаниях, в которых можно приобрести мониторы, находится на сайте www.samsung.ru в разделе "Где купить".

Товар сертифицирован. Информационный центр: 8-800-200-0-400.